CPC • AMIGA • ST • C64 • PC • NEC • NINTENDO • SEGA

joystick NUMÉRO 5

NUMÉRO 5 • MAI 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

ZELDA II NINTENDO

TOUS LES JEUX SUR CONSOLES

85 tests

- OPÉRATION STEALTH
- EXTASE
- TURRICAN
- IMPOSSAMOLE
- CASTLE MASTER
- HARRICANA

VIES INFINIES
LE DÉLUGE

N° 5 • MAI 1990 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559

EXCLUSIF **HUBERT AURIOL**

LES RALLYES SUR MICRO

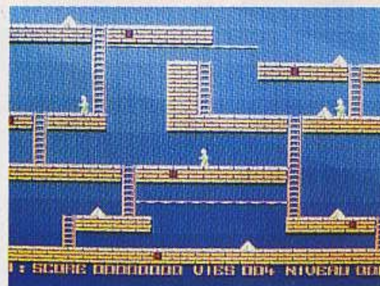
T 2788 - 9004 - 25,00 F

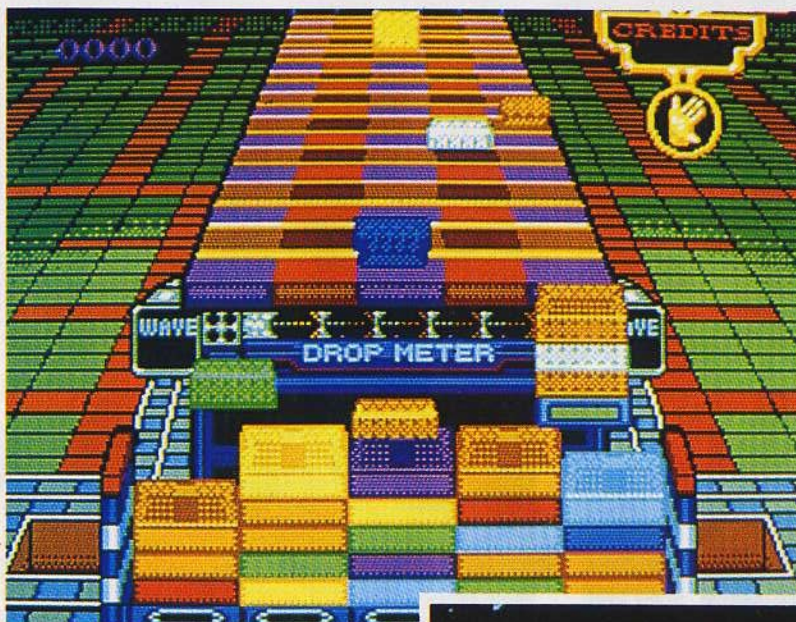


POSTER
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

N°5
somm

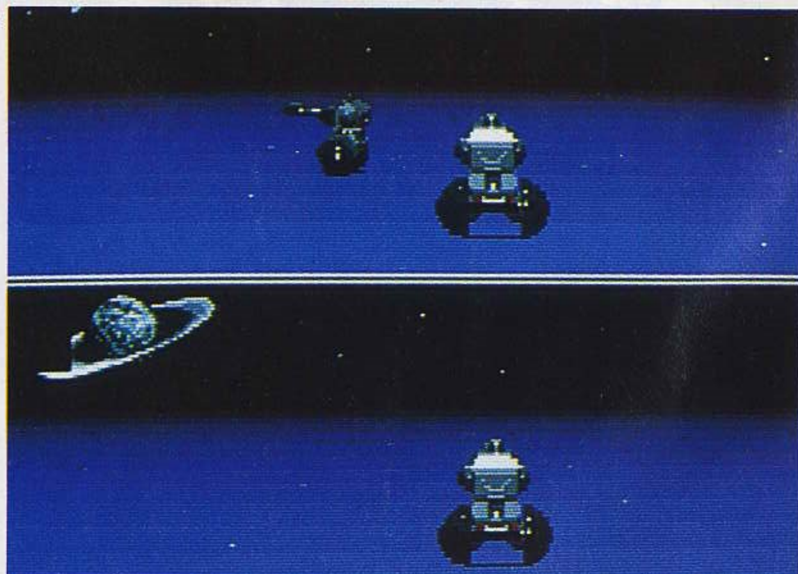
Sommaire





Ci-contre : Klax sur Amiga
Dessous : Laurant Weill
En haut à droite : Lode Runner sur ST
En bas à droite : Dark Century sur Amiga





aire



TESTS

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (1) 47 89 59 54 Téléfax : (1) 43 33 03 23
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK . SYSANIM : LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azursoft
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • ***REDACTEUR EN CHEF:*** Henri LEGOY • ***REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:*** Michel DESANGLES • ***COORDINATION*** : Bernard JOLIVALT • MAQUETTE: Francois PLASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL
REASSORT des anciens n° et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promevente-Michel IATCA: 45 23 25 60) Terminal: EB6
PHOTOGRAVURE: Efa • IMPRIMEUR: J.L.SA - Sima Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse
Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires

Il y a de beaux jeux, ce mois-ci. Ne serait-ce que Extase, de Virgin et Opération Stealth, de Delphine, pour ne parler que des français. En fait, y a plein de bons jeux, à tel point qu'on a eu besoin de 164 pages pour parler de tout. Et encore quand je dis de tout, j'exagère. Il y avait tellement de nouveautés qu'on a dû laisser de côté certains logiciels.
Rassurez-vous : ce sont les plus mauvais, dont on a décidé de ne plus parler, parce que ça prend trop de place pour pas grand chose. Autant parler en détail des bons et pas du tout des mauvais, de quoi satisfaire ceux qui aiment bien avoir 42 pages de tests.
Merci à ceux qui nous ont écrit pour nous demander des nouvelles d'Henri Legoy. Il avait envie de partir en vacances (avec Emmanuel Lapierre, dont la rubrique "C'est génial" est reportée d'autant). Il nous a apporté avec un large sourire un "Miroir aux illusions" qui était passé dans le numéro 2, en espérant qu'on ne verrait pas la supercherie. Et il en est parti. Ce qui explique l'absence de cette rubrique pour la deuxième fois consécutive. Il a décidé d'aller à Tahiti où, dit-il, la production d'images de synthèse atteint un point culminant. La carte postale qu'il nous a envoyé représente une vahiné absolument pas de synthèse du tout.
Veinard
On vous prépare un truc monstrueux pour le 14 juillet. Je suis très embêté parce que je ne peux pas vous dire quoi. Mais ça sera drolement super bien et vous avez drôlement intérêt à l'attendre avec impatience parce que sinon on sera drôlement en colère. Allez, je vous mets sur la voie : ce sera certainement une révolution.
C'est Hubert Auriol qui a accepté de se prêter à notre petit jeu : il a testé plein de jeux de course de moto et d'auto. Qu'il en soit remercié jusqu'à la fin des siècles, ou tout du moins jusqu'à expiration de son abonnement.
De quoi c'est que je voulais vous parler encore? De la minitel. La Minitel, c'est bien. A cause que vous pouvez nous parler directement, on n'a même pas besoin d'ouvrir les enveloppes, et ça, c'est un gain de temps et d'énergie non négligeable. Vous allez dans le boîte à le lettre, vous écrivez un message et on le reçoit. C'est simple. Et puis y a des jeux et on gagne des tas de trucs.
Si vous achetez deux exemplaires de Joystick, vous aurez deux posters de Knights of the Crystallion. Bien sûr, les radins qui n'en achèteront qu'un n'auront qu'un poster, mais les murs de leur chambre leur paraîtront tristes et sombres et ils mourront de tristesse et de remords. Si vous en achetez trois, vous mourrez de joie extatique. Faites gaffe, Joystick, c'est pas pour les gamins.

courrier

Le mois prochain, on va faire un courrier spécial sur un problème qui nous tient à cœur. Faut-il ou pas mettre le nom d'un auteur de logiciel sur la pochette? En d'autres termes, voulez-vous savoir qui fait les jeux que vous utilisez ou non? On attend votre avis avec impatience. Soyez pour, soyez contre, mais faites-le savoir. Vous remarquerez que ce mois-ci, il y a beaucoup d'interviews de programmeurs. Ça vous intéresse? Il est évident que lorsqu'un jeu est une œuvre collective, on ne peut pas citer tout le monde sur la pochette. Mais pourquoi ne pas citer celui qui est l'équivalent du réalisateur au cinéma, l'instigateur du projet? Vous voyez, le sujet est vaste. Défoulez-vous. Autre chose: comment trouvez-vous le système de notation actuel? Voulez-vous qu'on baisse les notes, qu'on les monte, qu'on les laisse telles quelles? Allons, jetez-vous sur votre stylo. Pardon, sur votre traitement de textes.

■ Pour toute la compagnie
Qui fait plein d'plaisanteries
Joystick Hebdo
Etait beaucoup moins beau
Que votre nouvelle revue
Qui est beaucoup moins nue.
Elle est plein de photos
Hyper rigoloes
Qui vous font rêver
Jusqu'à ce que vous tombiez.
Ceci est un poème
Ecrit par moi-même.
J'espère que vous le publierez
Pour que l'on puisse se marrer.

Christopher Rowe, Bessancourt

C'est gentil, merci
De nous avoir écrit
Ce poème rimé
Sur un bout de papier.
Fais gaffe quand même
Au féminin de "rigolo"
Si ton prof voit ça
Il t'étrangle.

■ Je voudrais acheter un nouvel ordinateur (couleur), pourrais-tu me communiquer les prix des Atari et des Amiga? Quel est le plus rentable, point de vue jeux (graphismes, sons) et utilitaires (traitement de textes, tableur...)? Existe-t-il un tuner TV (stooooooop!).

Stéphane Néri, Lançon de Provence.

Excuse, Stéphane, je t'interromps. Si tu feuillettes un tant soit peu le journal, tu vas trouver des réclames pour des magasins. L'essence même de ces pubs, leur raison d'être, c'est de t'informer des prix, des disponibilités et des promotions. Lis-les. Et si tu n'y trouves pas tout ce que tu cherches, appelle les magasins et pose-leur toutes les questions que tu souhaitent, ils seront ravis.

■ Je trouve votre journal super génial (c'est pour ça que je me suis abonné), mais je regrette la disparition de "More de rire". Est-ce parce que vous ne recevez plus d'histoires ou parce que vous l'avez rayé de vos rubriques? Je voudrais savoir aussi, suite à votre sondage dans le numéro 1, si vous comptez augmenter votre prix en mettant une disquette avec votre mensuel.

Benoît.

More de rire n'est pas mort, mais nous n'avons pas toujours la place. Et nous préférons sacrifier les histoires drôles plutôt que les tests, les Jeux Crack ou les infos. Il est hors de question d'augmenter le magazine et de lui adjoindre une disquette, pour une bonne et simple raison: une disquette pour quelle machine? Amstrad, Atari, Amiga, C64? Et les consoleux, avec quoi on les console de ne pas pouvoir en profiter? C'est malheureusement irréalisable pour l'instant, mais cela n'exclut pas pour autant des opérations aussi spéciales que ponctuelles. En tous cas, le magazine n'augmentera pas. Rassuré?

■ Aujourd'hui, au pied du lit, j'ai décidé de prendre ma plume pour une affaire des plus graves. Je vous fais grâce du baratin habituel (votre journal est tout de même sensass). Donc, si j'use mon encre, c'est pour me révolter contre les consoles de jeu japonaises qui nous parasitent littéralement (nous, c'est-à-dire l'Europe). Avec elles, c'est le sabordage de la micro loisirs. Finis, les super programmeurs sur Amiga, ils virent de bord (Titus, Psygnosis...). Le marché des micros ludiques n'a plus qu'à laisser la place à ces piètres consoles. D'accord, elles ne sont pas mal, mais je comprends mal l'émerveillement de certains devant quelques photos ou articles prometteurs et essentiellement commerciales. Alors, Amiga condamné à passer du ludique au travail? Merci de répondre à mon SOS, je suis persuadé qu'il en intéressera plus d'un.

D.A.

La situation n'est tout de même pas si grave. Il y a toujours eu des consoles, et elles se sont toujours mieux vendues que les micro-ordinateurs. A l'époque du ZX 81, il existait des sortes de mini-consoles qui en tout et pour tout permettaient de jouer à Break-Out: pas de cartouches! Elles se vendaient mieux que le ZX. Il faut dire que les ordinateurs et les consoles ne touchent pas véritablement le même public: d'un côté, les gens comme toi, qui ont acheté un micro parce qu'on peut "faire autre chose avec", et qui parfois font effectivement autre chose: programmation, traitement de textes, base de données, résolution d'équations du cent-douzième degré... Et d'un autre côté, ceux qui n'ont pas du tout envie de travailler une fois rentrés à la maison, qui préfèrent un bon jeu, sans clavier, sans souris, sans mode d'emploi à potasser. Ce sont les plus nombreux, mais ils ne feront jamais disparaître les autres. De même que la littérature de gare (les polars à bon marché) n'a jamais fait disparaître un seul philosophe (d'ailleurs, on se demande ce qui pourrait bien faire disparaître BHL, mais bref), ni un seul poète. La poésie et la micro-informatique sont de petits marchés, certes, mais ils sont suffisament vivaces pour vivre encore un bon paquet de temps.

■ Ben voilà, j'ai un petit commentaire à faire concernant les tests et plus particulièrement les testeurs... Je les trouve pour ainsi dire assez mauvais dans l'ensemble. Aucun ne rachète l'autre, aussi bien Kaaa que Bô TGV, qu'Artemus, que Jeff ou que Duy Minh. Seul JM Destroy s'avère un excellent testeur, et je dois également ajouter que je suis toujours parfaitement en accord avec lui.

JM Destroy, Paris

Je t'emmerde.
Kaaa, Paris.

Nous aussi.
Bô TGV, Artemus, Jeff, Duy Minh.

Bon, les mecs, c'est le courrier des LECTEURS, pas des écriveurs. Cassez-vous.
Joystick, Paris.

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

Les Top NASA



TOP 8 bits

- **TENNIS CUP** — LORICIEL, AMSTRAD CPC
- **DARK CENTURY** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **10 JEUX EXTRAORDINAIRES** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **EAGLE RIDER** — MICROID, AMSTRAD CPC
- **PINBALL MAGIC** — LORICIEL, AMSTRAD CPC
- **SOCCER SPECTACULAR** — BEAU JOLLY, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODEMASTERS VOL 1** — CODEMASTERS, AMSTRAD CPC
- **WILD STREET** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **GHOUL'S N GHOST** — US GOLD, AMSTRAD CPC
- **CRAZY CARS 2** — TITUS, AMSTRAD CPC
- **CHASE HQ** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **GHOSTBUSTER 2** — ACTIVISION, AMSTRAD CPC
- **12 JEUX EXCEPTIONNELS** — GREMLIN, AMSTRAD CPC
- **OPERATION, THUNDERBOLT** — OCEAN, AMSTRAD CPC
- **BEST OF CODEMASTERS VOL 4** — CODEMASTERS, AMSTRAD CPC



LE JEU DU MOIS

TENNIS CUP

TOP 16 bits

- **MIDWINTER** — FIREBIRD, ATARI/ST/STE
- **TENNIS CUP** — LORICIEL, AMIGA ATARI/ST/STE
- **FLIGHT SIMULATOR 4 Ø** — MICROSOFT, IBM PC
- **LHX ATTACK CHOPPER** — ELECT. ARTS, IBM PC
- **F-29** — OCEAN, ATARI/ST/STE, AMIGA
- **MAUPITY ISLAND** — LANKHOR, ATARI/ST/STE
- **FULL METAL PLANET** — INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA IBM
- **EAGLE'S RIDER** — MICROID, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC
- **PINBALL MAGIC** — LORICIEL, ATARI/ST/STE IBM PC
- **POWER BOAT** — ACCOLADE, ATARI/ST/STE, AMIGA IBM PC
- **LOW BLOW** — ELECT. ARTS, IBM PC
- **PLAYER MANAGER** — ANCO, ATARI/ST/STE
- **LES TOYOTES** — INFOGRAME, ATARI/ST/STE, AMIGA
- **SAS COMBAT SIMULATOR** — CODEMASTERS, ATARI/ST/STE, AMIGA
- **P-47** — FIREBIRD, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Galion. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bt. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Corneille T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81
69130 ECULLY Centre Commercial Le Perollier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74
75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevran T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbaletriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambière T : 74.23.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

NATHAN LOGICIELS

Chefs de rubrique
Michel Desangles
Henri Legoy

news

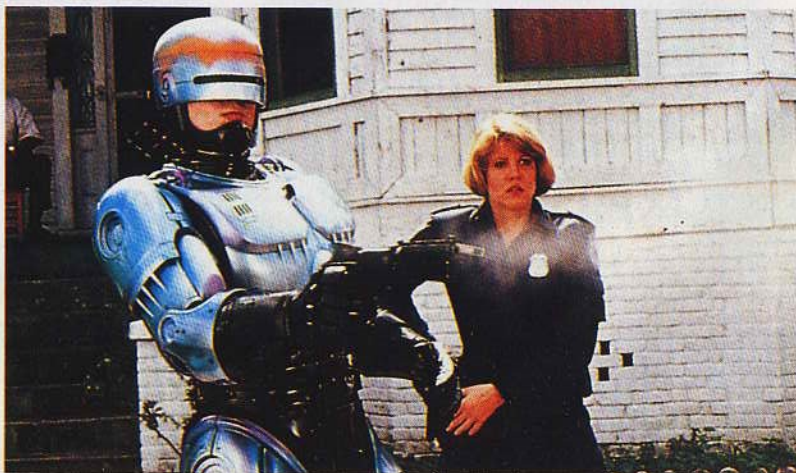
ROBOCOP 2
ÇA BAIGNE DANS L'HUILE

Voilà enfin la suite de Robocop. En prime, un jeu d'arcade et, très bientôt, la version en jeu micro.

Il revient, il n'est pas content et son nom commence par R! Qui, Rambo? Meuh non! C'est Robocop! Le tournage de la seconde moûture est pratiquement achevé et le film, produit par Orion (à qui l'on doit beaucoup de succès), devrait débarquer sur le vieux continent d'ici la fin de l'année.

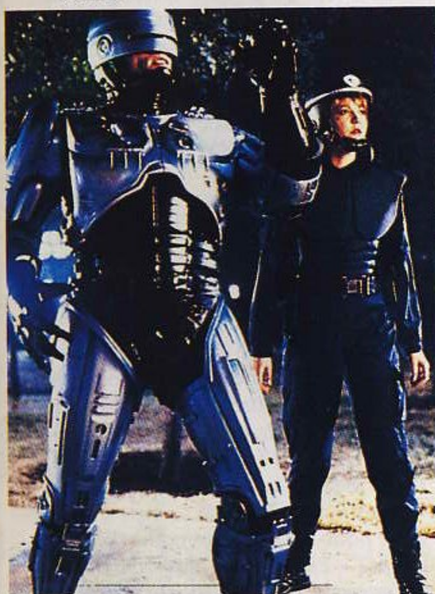


Contrairement à Robocop I, c'est à Irving Kershner qu'a été confié la réalisation de Robocop II. Une référence: on lui doit, entre-autres,«L'Empire contre Attaque» ainsi que, dans Robocop I, le fameux affrontement avec le grand robot bipède ED 260. Le réalisateur de Robocop I, Paul Verhoeven, participe aussi à l'élaboration de ce nouvel épisode, ce qui n'est pas sans provoquer quelques conflits liés aux habitudes de travail diamétralement opposées de ces deux réalisateurs: c'est que Paul Verhoeven serait plutôt du genre «je veux voir sang et tripes dégoûliner sur l'écran» alors que Irving Kershner, âme sensible, s'y oppose catégoriquement: «il y a trop de sang là-dedans! Epongez-moi toutes ces flaques». Il paraîtrait que Verhoeven, très cru quant au sexe et à la destruction méthodique des corps, ait failli voir Robocop classé X à cause de certaines scènes très osées. Souvenez-vous de celle où Robocop tire juste en dessous de la ceinture d'un loubard qui avait pris une femme en otage. Tout le film était



à l'avenant. Les foudres de la commission de censure avaient été évitées de justesse grâce... à un certain nombre de coupures dans ce que le film comportait de plus saignant, auto-censure oblige. Le scénario a cette fois-ci été écrit par Franck Miller, un vieux routier de la B.D, auteur d'albums de Batman à l'esprit très adulte.

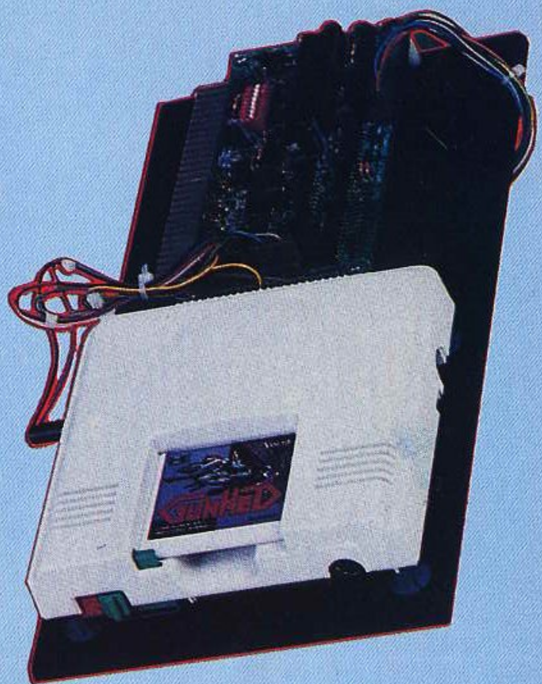
Robocop II aurait pu aussi bien pu s'appeler Robocop vs. Robocop. Plongeons dans l'histoire, vous comprendrez: Murphy, notre preux robo-flic, reprend du service à Detroit. La ville est toujours aussi polluée et corrompue, la police est en grève et les gangs en profitent. La télévision, reflet de la décadence de cet univers impoyâââble, vante les mérites de «Betty toujours prête», un robot-poupée-gonflable sensé empêcher la contamination par les M.S.T. (maladies sexuellement transmissibles, faut vraiment tout vous dire!). O.C.P, qui créa Robocop, domine la ville et travaille en secret sur un projet de Robocop II. Cain, un chef de bande à la solde de l'OCP est l'ennemi numéro 1. Suite à un piège, l'OCP récupère Robocop 1 et le reprogramme, le rendant incapable de lutter contre le crime.





Mais Robocop-Murphy reprend du poil de la bête (servir le peuple, protéger les innocents et appliquer la loi). Lors d'un combat qui l'oppose à Cain, ce dernier est déchiqueté. Son cerveau étant cependant resté intact, l'OCP le récupère afin d'achever son oeuvre: le Robocop II-monster. Un combat titanesque va commencer. Bien prometteuse, cette suite assurera certainement la continuation du mythe de Robocop en Amérique. Il faut dire que, depuis sa première épopée cinématographique, il s'est emparé tour à tour des revues de B.D. éditées par Marvel et du petit écran par dessin animé interposé. Dès que la traduction sera terminée, il débarquera sur TF1. Lors de la conversion en dessin animé, Robocop a été rattaché à l'Ultra-police a laquelle il poursuit la bande des Vandals. A la tête de celle-ci, Headhunter et ses acolytes punks font règner la terreur à Detroit. Robocop est affublé de machines dignes des meilleurs agents-secrets comme le Robocycle, une moto blindée, la Robo-1, une voiture armée d'un lance-missiles, le Robocopter, un hélicoptère hyper rapide. Bien que les ingrédients principaux du film original aient été conservés, la série a perdu beaucoup de son punch et toute la violence qui caractérise habituellement les séries japonaises. Le héros est devenu un personnage sans reproches aux mains propres; il s'improvise même moralisateur, ce qui ne lui convient pas vraiment. La trame du film a complètement disparu pour laisser place à cette série faite sur mesure pour exploiter le succès du film. Les droits dérivés (jouets, maquettes, gadgets de toutes sortes...) seront commercialisés par Tonka dès la diffusion de Robocop.

Côté arcade, Data East vient de lancer un flipper inspiré du jeu vidéo commercialisé l'année dernière. Il nous arrive avec plein de couloirs suspendus où la balle peu se nicher après quoi elle revient dédoublée. Pour le son, c'est de la stéréo avec voix numérisée. Un petit mot sur Ocean, créateur du premier Robocop : Data East rachète les droits du film à Orion après quoi ils décident de faire une adaptation en arcade et rachètent à leur tour les droits à Ocean, qui en profite pour s'inspirer dudit jeu d'arcade pour sa version micro. En ce qui concerne Robocop II, Ocean aurait aussi acheté les droits d'adaptation ce qui nous vaudrait la sortie du jeu micro en même temps que le film sortirait en salle. Data East aurait aussi en projet d'adapter Robocop II en arcade. Rien n'est simple, c'est le moins que l'on puisse dire, et on ne sait pas encore ce qui se passera lors de la sortie du film. Une certitude: la bataille sera rude.



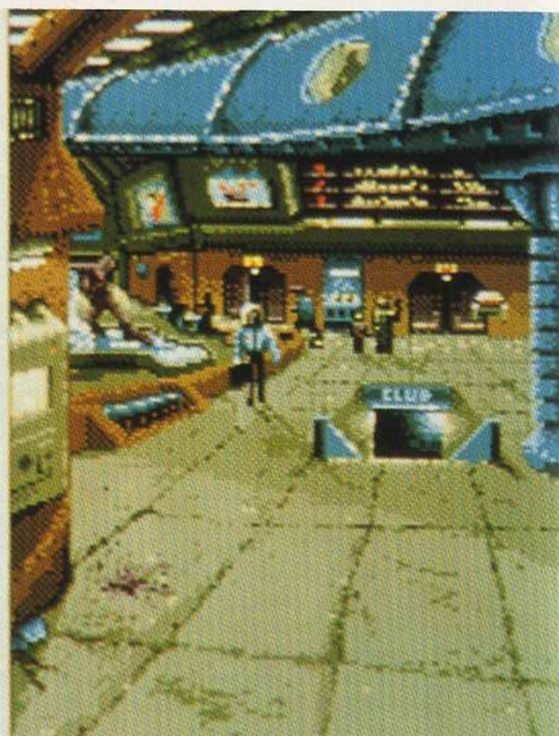
REVOLUTION DANS LES ARCADES

Parmi les sociétés qui ne présentaient pas de jeux à Amusexpo (voir reportage dans les numéros précédents), il est intéressant de noter la présence discrète d'Ubi Soft, bien caché dans un coin, avec un petit meuble minuscule abritant en son cœur une carte de jeu vidéo révolutionnaire. Vu le faible encombrement de la chose, il sera possible de le poser sur une table ou sur un bar, et ce aussi bien dans les cafés que dans les hôtels. C'est SODIPENG (SOciété de DIstribution de la Pc ENGine) qui la distribuera, espérant de la sorte s'attaquer au marché très prisé de l'arcade. Dans ce but, elle a acquis la licence d'exploitation de ce système pour la France auprès de la société américaine United Amusements. Etant aux normes JAMMA (standard de connexion des cartes de jeux-vidéo), cette carte est adaptable dans tous les meubles habituels. L'aspect révolutionnaire pour les salles d'arcades ? Pouvoir changer de jeux, sans changer de carte ! Le coût d'investissement est ainsi divisé par 10 et permettra aux distributeurs de cartes vidéo de développer leurs marchés. A croire les publicités parues dans les revues françaises de l'automatique (à l'intention des exploitants), Sodipeng annonce un prix de vente des jeux à partir de 500 F, la carte étant vendue 5990 F avec deux jeux. Sodipeng précise également que le temps de jeu sera programmable en plus du mode Game over.

Infocom effectue son retour en enfance: Zork Zero sort cette année.

Bon sang, on a oublié de vous donner le titre du prochain Cinemaware! On en causait le mois dernier en page 15; le titre, c'est **Wings**. Voilà qui est réparé.





CONCOURS B.A.T.

Ubisoft organise, avec tout un tas de gens (Atari, la FNAC, Pierre-Jean-Reynaud et François Doroslaï), un super concours le samedi 5 mai de 14 heures à 19 heures à la FNAC du Forum des Halles. Tout d'abord, les auteurs présenteront le jeu B.A.T. sur écran géant, après quoi tous ceux qui souhaitent se mesurer à eux pourront les défier. Sera déclaré gagnant celui qui aura réussi à accumuler le maximum de niveau d'expérience, mais il y a des tonnes de lots à gagner – en fait, tous les joueurs gagneront quelque chose: des logiciels, des posters, des casquettes, des badges... Non seulement les programmeurs seront là pour vous renseigner et vous aider le cas échéant, mais ils dédicaceront également leur produit. Vous pouvez donc amener votre exemplaire avec vous! N'oubliez pas: samedi 5 mai, et Joystick sera là. A bientôt!

ENTRETIEN AVEC MANFRED TRENZ

Manfred Trenz est l'auteur de Turrican (voir test dans ce numéro). Roule-t-il des mécaniques comme son personnage? Pour le savoir, nous l'avons interviewé...



Joystick - Pourquoi le nom "Turrican"?

Manfred Trenz - J'ai fait une liste avec tous les noms que j'ai pu trouver, et j'ai demandé à au moins un millier de personnes de donner leur préféré. C'est Turrican qui s'est avéré être le meilleur - ce qui tombe bien, parce que c'était mon préféré aussi.

Joy - Sur quelle machine le jeu a-t-il été développé en premier?

MT - Tout d'abord, sur le C64. La version Amiga est une conversion directe, en terme de maniabilité et de stratégie, mais les ressources internes de l'Amiga sont exploitées à fond, ce qui est normal.

Joy - Il y a beaucoup de jeux de ce type. Qu'est-ce qui vous a décidé à en faire un autre? Qu'a-t-il que les autres n'ont pas?

MT - Je crois que Turrican est l'un des jeux d'action les plus complexes qui soient – il y a des tas de façons d'y jouer, qui toutes peuvent vous amener au but. C'est aussi un des jeux les plus rapides sur Amiga, mais ce n'est pas un jeu idiot dans lequel il suffit de tirer sur tout ce qui bouge. Il faut utiliser ses neurones!

Joy - Est-ce que la séquence du gant géant a été inspirée par Yellow Submarine, le dessin animé des Beatles?

MT - Oh oui!! J'ai vu ce dessin animé juste quand j'ai commencé à programmer Turrican, et ç'a été comme un flash, j'ai décidé de l'utiliser. Ce gant, je l'appelle "Poing métallique tout-puissant"...

Joy - Combien de temps t'a-t-il fallu pour l'écrire, tout compris?

MT - Eh bien, 13 mois de développement, en comprenant l'idée, le dessin des graphismes, la coneption générale, les problèmes techniques et bien sûr la programmation. Sans oublier le développement d'outils graphiques particuliers.

Joy - Qu'est-ce que tu as écrit d'autre?

MT - Mon premier jeu, c'était Katakis (Denaris) sur C64, qui était un Shoot'em Up à scrolling horizontal sur 12 niveaux, bourré d'action et de monstres de fins de tableaux.

Joy - Quels sont tes trois jeux préférés?

MT - Il n'y a pas tellement de jeux avec lesquels je joue sur micro. Je préfère les consoles et les jeux d'arcade... Je crois que mes trois préférés sont Silkworm, The Sentinel et Tetris.

Joy - Merci.

EMINENCE GRISE

La console Nec Core Grafx, de couleur grise, sera désormais disponible à la place de la PC Engine blanche. Ses caractéristiques techniques restent identiques, seul le look change. Le prix est également inchangé: 1.490 francs. Mais ce n'est pas tout. En effet Sopideng (l'importateur Nec en France) annonce la commercialisation de la nouvelle PC Engine: la Super Grafx sera distribuée dans les derniers jours du mois d'avril au prix de 2.490 francs, soit une réduction de 1.000 francs par rapport au prix actuellement pratiqué par les importateurs (et tatrices!) parallèl(e)s.

Ces deux nouvelles consoles seront également équipées du boîtier Audio Video Plus qui restitue les superbes couleurs japonaises NTSC (NdlR: Never The Same Color, pour les non-anglophiles: jamais la même couleur). Blague à part, elle permet par la même occasion de connecter la PC Engine sur une chaîne hi-fi afin d'obtenir un son stéréo encore





AUTO-SUGGESTION

Il y a quelques jours s'est tenu à Londres le European Computer Trade Show, un salon réservé aux professionnels. Le gag récurrent pour les éditeurs: laisser entendre qu'ils développent sur la future console Amstrad, mais sans l'avouer franchement, parce qu'ils ont tous reçu des consignes hyper-strictes et signé des contrats draconiens les liant au secret le plus absolu. Le jeu consistait donc à ne pas en parler, mais en choisissant soigneusement ses mots pour lever toute ambiguïté. Résultat des courses: quasiment tous les éditeurs sont en train de "travailler sur des projets secrets" qui "ne verront pas le jour avant l'été", mais qui "feront probablement couler beaucoup d'encre", et qui seront sur un "format nouveau". Ah ah. Bande d'hypocrites.

METRO: POUR S'Y RETROUVER, VOICI PILI

Vous êtes complètement paumé dans le métro? Le Plan Indicateur Lumineux d'Itinéraire (PILI) pourra bientôt vous aider grâce à KPS et à Guide Pocket Systèmes, les deux sociétées co-conceptrices du PILI qui devrait très prochaînement être mis sur le marché par la RATP. Son prix de vente est estimé à 150 francs si la RATP le commercialisait au format carte bancaire, mais il pourrait chuter à 100 Francs si elle se décidait pour un format Carte Orange. Destiné au grand public, Le PILI proposera divers itinéraires de métro parisien pour rejoindre un lieu au plus vite, en marchant le moins possible et en minimisant les changements. Quand l'utilisateur aura choisi une station de départ et d'arrivée, il verra apparaître sur un écran à cristaux liquides les lignes à emprunter ainsi que les éventuels changements. Ce n'est pour l'instant qu'un prototype bien que la RATP ait de grandes ambitions. Ce sera, selon eux, un véritable «compagnon du voyageur». Dans une version future, le PILI pourrait servir de terminal et proposerait alors des informations concernant tous les transports en commun dans la région parisienne. Il afficherait alors des messages transmis en temps réel et des conseils sur des variantes d'itinéraires en cas de grèves, de problèmes techniques ou toutes autres formes de perturbations. En attendant cette version future, ne jetez pas votre bon vieux plan.



Italy 1990

A la grande surprise générale, voici un jeu de foot. Non? Si. Eh oui, Mundial 1990 oblige, US Gold s'y met à son tour avec un bon jeu sur un terrain vu façon Kick Off, pourvu d'une rapidité et d'une jouabilité excellentes. Nouveauté: la vue en perspective du lancer de ballon, après une faute ou une montée au but ainsi qu'un écran géant indiquant les bons et les mauvais coups à la place de l'arbitre. Seul point noir à ce jeu qui nous avait tous séduit: il est dépourvu de scanner visualisant tout le terrain et l'emplacement des joueurs. L'éditeur nous a promis que cette lacune serait comblée d'ici peu. Espérons-le en tout cas.



Le Mondiale chez soi pour se consoler de l'élimination de la France. Snif !

BASEBALL A LA BAULE



Après TV Sports Football et TV Sports Basketball, c'est au tour de TV Sports Baseball de jaillir des tiroirs de Cinemaware. On est habitué à la finition de cette série, et cet épisode ne fera pas exception à la règle: gestion d'une saison complète de 162 matches pour 26 équipes, avec le choix des joueurs et des remplaçants pour chaque équipe, plus la simulation complète du match avec une fenêtre spéciale pour voir les strikes en gros plan et au ralenti. Je n'irai pas plus loin, je n'ai jamais compris les règles du baseball et je risquerais de dire des conneries. Vous en saurez plus cet été lors de sa sortie sur PC, Amiga et C64. En attendant TV Sports Boxing, en cours de réalisation.





MICROMANIA

Les Nouveaux Jeux Vidéo Portables disponibles chez MICROMANIA au FORUM DES HALLES et en Vente par Correspondance.

LA LYNX de Atari, La 1re console de Jeux portable avec un écran couleur !

1 790 F



CONSOLE LYNX	1 790 F

+ 4 JEUX (Surf, BMX, Skateboard, Footbag)

Liste des jeux :

BLUE LIGHTENING	195 F
CALIFORNIA GAMES	195 F
CHIP CHALLENGE	195 F
ELECTRO COP	195 F
GATES OF ZENDACON	195 F

et d'autres titres à venir : Hard drivin...

LA GAMEBOY
Une qualité de jeu incomparable !

790 F

CONSOLE GAMEBOY	790 F
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	990 F

Liste des jeux :

TETRIS	295 F
TENNIS	295 F
SUPER MARIO LAND	295 F
PINBALL PARTY	295 F
ALLEY WAY	295 F
ASMIK WORLD	295 F
MASTER KARATEKA	295 F
MICKEY MOUSE	295 F
NAVY BLUE	295 F
NEMESIS	295 F
SOLAR STRIKER	295 F
VAMPIRE	295 F

et d'autres titres régulièrement en import.



MICROMANIA
au FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux.
135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA
PC Compatibles, Thomson...

GENIAL

NOUVEAU
Un super rayon de consoles de jeux : PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, MEGADRIVE de Sega

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78
+ de 6 000 logiciels en stock

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien + de 2500 jeux en stock

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

GARANTIE TOTALE 1 AN

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an. Les cartouches de jeux vidéo portables bénéficient également d'une garantie totale de 1 an.
Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**.

PROMOTION SPECIALE sur la manette KONIX SPEEDKING

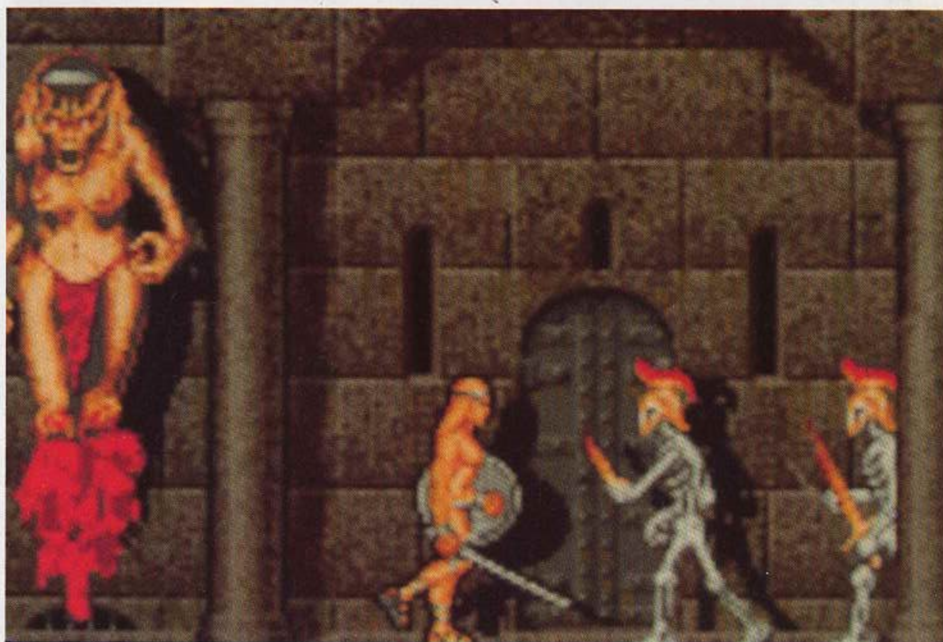
99 F





PAR SAINT GEORGES

Dragonslayer n'est absolument pas une adaptation du film du même nom (en français "Le dragon du lac de feu"). C'est l'histoire d'un dragon qui terrorise le pays et auquel les villageois doivent chaque année sacrifier une jeune vierge, mais surtout du héros qui doit retrouver les morceaux éparpillés d'un gri-gri qui permettrait de réduire à néant le dragon et sa cohorte de sbires infernaux. A la fois arcade, aventure et stratégie, ça devrait sortir chez Linel sur toutes les machines d'ici quelques mois. En tous cas, c'est drôlement beau.





CODE D'HONNEUR

Je trouve que les ninjas trichent un peu avec le code d'honneur, ces temps-ci. Qu'ils utilisent des épées de samouraïs, parfait. Qu'ils utilisent des Shurikens, ces étoiles de la mort qu'après tout ils ont inventés eux-même, je ne dis rien. Mais qu'ils se mettent à la dynamite, je dis halte! Pourquoi pas une super-bombe qui permettrait de détruire tous les ennemis à l'écran, pendant qu'on y est? Remarquez que pour affronter des guerriers géants, des loups volants et le maître sorcier, il faut bien ça. Enfin, vous jugerez par vous-même, pour peu que vous jouiez à Ninja Spirit, d'Activision, qui devrait sortir ce mois-ci sur ST, Amiga, CPC et C64.





LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON + PLATOON + CRAZY CARS + DALEY THOMPSON	
SIMULATIONS HITS	249F
+944 TURBO CUP +SPACE RACER +MACH 3	
EUROPEAN DREAMS	259F
+TEEN AGE QUEEN +BILLARD SIM. +ACTION SERVICE +BOBO	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET +GRYSOR +ARKANOID +WIZZBALL	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER	199F
DRAKKHEN	339F
EAGLE'S RIDER	249F
E-MOTION	249F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
PINBALL MAGIC	199F
SHINOBI	249F
ULTIMA V	299F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

BAD BLOOD	349F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLADE WARRIOR	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	299F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
CYBERBALL	249F
DANDARE 3	249F
DUNGEON MASTER	399F
ESCAPE FROM HELL	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
EYE OF THE STORM	249F
FIRE KING	249F
HARRICANA	249F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INTERPHASE 3D	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
KLAX	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MADDEN FOOTBALL	249F
MIDWINTER	349F
P47	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

AUTRES NOUVEAUTES

POWERDROME	249F
SORCERIAN	449F
SKI OR DIE	249F
STARBLADE	269F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

HIT PARADE

BOMBER	349F
BUDOKAN	249F
DOUBLE DRAGON 2	249F
FULL METAL PLANET	299F
INDIANA JONES (AVEN)	299F
INDY 500	249F
LHX ATTACK CHOPER	399F
M1 TANK PLATOON	399F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
STARFLIGHT 2	249F

A-10 TANK KILLER	399F
AFTERBURNER	299F
BARBARIAN 2	299F
BLOOD MONEY	249F
CHESS MASTER 2100	249F
COLORADO	249F
CONQUEROR	249F
CORVETTE	299F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DEATH TRACK	299F
DIE HARD	299F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON "S LAIR	499F
DRAGON WARS	299F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
GHOSTBUSTERS 2	249F
GUNBOAT	299F
HARD DRIVIN'	249F
HARPOON	299F
HIGHWAY PATROL 2	249F
INDIANA JONES (ARC)	199F
KHALAAN	299F
LEISURE SUIT LARRY 3	445F
LOAD RUNNER	199F
LOOM	349F
LOW BLOW	249F
M1 TANK (MIRRORSOFT)	349F
MECH WARRIOR	299F
NORTH AND SOUTH	259F
OUT RUN	199F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROBOCOP	199F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SHOGUN	299F
STARTRECK V	249F
TV SPORT FOOTBALL	299F
XENON 2	249F

AMIGA

OPERATION SPECIALE

OPERATION THUNDERBOLT + LES INCORRUPTIBLES
199 F

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE"
199 F

EDITION SPECIALE

SHADOW OF THE BEAST
199 F

ACTION D'ENFER	249F
+DOUBLE DRAGON + PLATOON + CRAZY CARS + DALEY THOMPSON	
TRIAD 3	299F
+BLOOD MONEY +SPEEDBALL +ROCKET RANGER	
COMPILATION 1	259F
+SILKWORM +DOUBLE DRAGON +XENON +GEMINI WING	
MAGNUM 4	299F
+OPERATION WOLF +AFTER BURNER +DOUBLE DRAGON +BARBARIAN 2 +BATMAN THE CAPED CRUSADER	
LES VAINQUEURS	299F
+FORGOTTEN WORLDS +THUNDERBLADE+TIGER ROAD +LAST DUEL+BLASTEROIDS	
LES GEN' D'OR	249F
+BIO CHALLENGE+R TYPE +VOYAGER+INTERNAT. KARATE +	
LES JUSTICIERS	249F
+DRAGON NINJA+ROBOCOP +RAMBO 3	

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

COMBO RACER	249F
CRACKDOWN	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	249F
ITALY 90	249F
IVANHOE	249F
MATRIX MARAUDERS	249F
MAUPITI ISLAND	289F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	249F
TOYOTTES	229F
VENUS	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ANTHEADS DES. DATA DISC	149F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BEVERLY HILLS	199F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F

AUTRES NOUVEAUTES

DAN DARE 3	199F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
FEDERATION QUEST...	249F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GRAVITY	249F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
IMPERIUM	249F
IMPOSSAMOLE	199F
JACK NICKLAUS GOLF	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
KLAX	199F
KNIGHTS OF CRYSTALLION	299F
LOST PATROL	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	249F
POWERBOAT	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
THE THIRD COURIER	249F
ULTIMATE GOLF	249F
ULTIMA V	299F
WORLD CUP SOCCER 90	199F
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB	249F
BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
DRAGON'S BREATH	299F
F29	249F
INFESTATION	249F
NINJA WARRIORS	199F
RAINBOW ISLAND	249F
TENNIS CUP	249F

BOMBER	299F
CABAL	245F
CHASE HQ	249F
COLORADO	249F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAKKHEN	299F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
FALCON MISSION DISK 1	199F
FULL METAL PLANET	249F
GHOULS'N GHOSTS	249F
HOT ROD	249F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUMPING JACK SON	229F
KICK OFF	269F
KID GLOVES	249F
KHALAAN	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
OPERATION THUNDERBOLT	249F
PINBALL MAGIC	199F
PIPEMANIA	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN.)	295F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SONIC BOOM	249F
SUPER CARS	199F
TOWER OF BABEL	279F
TV SPORT BASKETBALL	249F
WAR HEAD	249F
X-OUT	249F





ATARI ST

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES HITS FABULEUX

COMPILATIONS

OFFRE SPECIALE 199 F
OPERATION THUNDERBOLT + LES INCORRUPTIBLES

TRIAD 3 299 F
+ BLOODY MONEY
+ SPEEDBALL
+ ROCKER RANGER

COMPILATION 1 249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

MAGNUM 4 249 F
+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BATMAN CAPED CRUSADER

LES GEN' D'OR 249 F
+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299 F
+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD + LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

COLLECT. PLATINUM 2 249 F
+ IKARI WARRIORS
+ BUGGY BOY
+ SPACEHARRIER
+ BATTLESHIPS + BOMBJACK
+ LIVE AND LET DIE
+ THUNDERCATS
+ BEYOND ICE

PREMIER COLLECTION 3 299 F
+ CYBERNOID 2
+ ARCHIPELAGOS
+ QUADRALIEN
+ BATTLESHIP

ACTION D'ENFER 249 F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOOM
+ CRAZY CARS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY TURBO	99F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	109F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

CABAL	199F
COMBO RACER	199F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
E-MOTION	199F
F29	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
HEAVY METAL	199F
IMPOSSAMOLE	199F
ITALY 90	199F
IVANHOE	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
NINJA SPIRITS	249F
SECRET AGENT	199F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F
INT. SOCCER CHALL.	249F

AUTRES NOUVEAUTES

BATTLE OF BRITAIN	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BLOCK OUT	249F
BLUE ANGELS(ACCOL.)	249F
BUBBLE +	229F
CASTLE MASTER	249F
CONQUEROR	249F
COSMOS	249F
CYBERBALL	199F
DANDARE 3	199F
DRAGON FLIGHT	249F
DRIVIN FORCE	269F
DYTER 07	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	199F
FEDERATION QUEST	249F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GOLD OF THE AMERICAS	249F
GRAVITY	249F
HAMMERFIST	249F
HARRICANA	249F
HEROES QUEST	349F
IMPERIUM	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KLAX	199F
LOST PATROL	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PIPEMANIA	269F
POWERBOAT	249F
ROCK'N ROLL	199F
SCRAMBBLE SPIRITS	249F
SKATE OR DIE	249F
SKIDZ	199F
STARBLADE	249F
STRYX	199F
THE THIRD COURIER	249F
TOYOTTES	229F
ULTIMATE GOLF	249F
VROOM	199F
WARHEAD	249F
WORLD CUP SOCCER 90	199F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES VOYAGEURS DU TEMPS + COMPACT DISC "LA MENACE" 199 F

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	225F
EAGLE'S RIDER	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS - LA MENACE-	249F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	299F
NINJA WARRIORS	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F
PINBALL MAGIC	199F
RAINBOW ISLAND	199F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F

BATMAN (LE FILM)	199F
BOMBER	299F
CHASE HQ	199F
COLORADO	249F
DOUBLE DRAGON 2	199F
DRAKKHEN	299F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FULL METAL PLANET	249F
GAZZA	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F
GHOULS'N GHOSTS	199F
GREAT COURTS (PRO TENNIS COURT)	249F
HOT ROD	249F
HOUND OF SHADOW	249F
INDIANA JONES (ARC.)	199F
INFESTATION	249F
JACK NICKLAUS GOLF	199F
JUMPING JACK SON	229F
KHALAAN	299F
KICK OFF	269F
KICK OFF EXTRA TIME	149F
KID GLOVES	249F
LES INCORRUPTIBLES	199F
LOAD RUNNER	199F
NEVERMIND	199F
P47	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCK STAR (I WAN..)	295F
SEUCK	299F
SHERMAN M4	249F
SHINOBI	199F
SONIC BOOM	249F
SPACE ACE	449F
STARFLIGHT	249F
SUPER WONDERBOY	199F
TARGHAN	245F
THE STRIDER	199F
TOWER OF BABEL	279F
TURBO OUT RUN	199F
TV SPORT FOOTBALL	249F
VIGILANTE	149F
X-OUT	199F

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER





NOUVEAU

CONSOLES DE JEUX ET JEUX VIDEO PORTABLES

Venez découvrir le nouveau rayon Consoles au Forum des Halles

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

SEGA MEGADRIVE + SPACE HARRIER 2 — 1 890 F

AFTER BURNER	**395F**	SORCERIAN	395F
AIR DRIVER	395F	SPACE HARRIER 2	345F
CURSE	395F	SUPER BASKET BALL	395F
FORGOTTEN WORLDS	**395F**	**SUPER HANG ON**	**395F**
GHOULS & GHOSTS	**395F**	**SUPER SHINOBI**	**395F**
GOLDEN AXE	**395F**	TATSIJIN	395F
NEW ZEALAND STORY	395F	THUNDERFORCE 2	395F
RAMBO 3	395F	ZOOM	345F
SOKOBAN	395F		

Titres à venir
AFTERBURNER 2, POWERDRIFT, ALTERED BEAST, CRACK DOWN, GHOST BUSTERS, SUPER MONACO GP, DJ KID

NEC PC ENGINE — 1 490 F

ATOMIC ROBOT	495F	**NEW ZEALAND STORY**	**495F**
BARI BARI MOTOCYCLE	495F	**NINJA WARRIORS**	**495F**
BASKET BALL	495F	P 47	495F
BLODIA	395F	PARANOIA	495F
BLOODY WOLF	495F	PC KID	495F
CHASE HQ	**495F**	**R TYPE**	**495F**
CITY HUNTER	495F	**R TYPE 2**	**445F**
CYBER CORE	495F	SHINOBI	495F
DUNGEON EXPLORER	**495F**	SON SON 2	495F
F 1 FIGHTER PILOT	495F	SPACE HARRIER	445F
F1 TRIPLE BATTLE	495F	SPACE INVADER	495F
GALAGA 88	295F	**TIGER HELI**	**495F**
GOLF BOY	**495F**	**TIGER ROAD**	**495F**
GUN HEAD	495F	**VIGILANTE**	**395F**
HEAVY UNIT	495F	VOLLEY BALL	495F
KNIGHT RIDER	495F	VOLFIEV	495F
KUNG FU	295F	WONDERBOY IN MONSTER.	495F
MOTO ROADER	345F	WORLD COURT TENNIS	445F
MR HELI	**495F**		

GAMEBOY NINTENDO — 790 F

CONSOLE GAMEBOY (+ 1 cable de liaison)	**790F**	**CONSOLE GAMEBOY** (+ le jeu TETRIS et 1 cable de liaison)	**990F**
TETRIS	**295F**	MICKEY MOUSE	295F
SUPER MARIO LAND	**295F**	NAVY BLUE	295F
TENNIS	**295F**	NEMESIS	295F
PINBALL PARTY	**295F**	PUZZLE BOY	295F
ALLEY WAY	295F	SHANGAI	295F
BASEBALL	295F	SOLAR STRIKER	295F
ASMIK WORLD	295F	VAMPIRE KILLER	295F
MASTER KARATEKA	295F		

SEGA 8 BITS — 749 F

CONSOLE SEGA	**749F**
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	**1049F**
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	**359F**
PISTOLET SEGA	**269F**
CONTROL STICK SEGA	**139F**
RAPID FIRE SEGA	**109F**
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**309F**

NOUVEAUTES

BASKETBALL NIGHTMARE	**295F**
CALIFORNIA GAMES	295F
CAPTAIN SILVER	295F
CASINO GAMES	295F
CLOUD MASTER	295F
CYBORG HUNTER	285F
CAPTAIN SILVER	295F
DEAD ANGLE	**295F**
GOLDEN AXE	**325F**
SCRAMBLE SPIRITS	**295F**
SPELL CASTER	325F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	325F
DOUBLE DRAGON	325F
DYNAMITE DUX	325F
GHOSTBUSTERS	295F
RASTAN SAGA	295F
R TYPE	325F
SHINOBI	325F
TENNIS ACE	325F
THUNDERBLADE	295F
VIGILANTE	325F
WONDERBOY 3	325F
Y'S	395F

AFTER BURNER	325F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALEX KIDD H.T.V.	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
AMERICAN BASEBALL	295F
BLACK BELT	285F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	285F
FANTASY ZONE 2	295F
GALAXY FORCE	325F
GOLVELLIUS	325F
GREAT BASKETBALL	285F
KENSEIDEN	295F
LORD OF THE SWORLD	325F
MONOPOLY	295F
OUT RUN	325F
OUT RUN 3D	315F
PHANTASY STAR	395F
RAMBO 3	325F
RAMPAGE	295F
ROCKY	295F
SHOOTING GAME	285F
SPACE HARRIER	295F
TIME SOLDIERS	295F
WANTED	285F
WONDERBOY	285F
WONDERBOY M.L.	295F
WORLD SOCCER	285F
ZAXXON 3D	315F
ZILLION 2	285F

PRIX EXCEPTIONNEL

99 F

ENDURO RACER	99F
FANTASY ZONE 1	99F
GLOBAL DEFENSE	99F
NINJA	99F
RESCUE MISSION	99F
SECRET COMMAND	99F
SUPER TENNIS	99F
TEDDY BOY	99F
TRANSBOT	99F
WORLD GRAND PRIX	99F

ATARI LYNX — 1 790 F

CONSOLE LYNX + 4 JEUX (Surf, BMX, foot bag, skateboard)	**1790F**	BLUE LIGHTENING	195F
		CALIFORNIA GAMES	195F
		CHIP CHALLENGE	195F
		ELECTRO COP	195F
		GATES OF ZENDACON	195F

D'autres titres à venir : Hard Drivin...

D'AUTRES TITRES EN IMPORT, REGULIEREMENT!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)



BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration —/— Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE





AMSTRAD 464-6128

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER !

DES COMPILATIONS GEANTES

LES FANATIQUES
ND / 249 F NOUVEAU

+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

12 JEUX FANSTASTIQUES
149 / 199 F

+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

NOUVEAU

DRIVERS
149 / 199 F

+ CHICAGO 90
+ HIGHWAY PATROL
+ QUAD
+ GRAND PRIX 500

OFFRE SPECIALE
99/149 F

+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

LA COLLECTION
175 / 245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

+ ARKANOID (Casse-brique)
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO (combat guerrier)
+ GREEN BERET (combattant)
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (sim. de football)
+ MATCH POINT (sim. de tennis)
+ KONAMIS GOLF sim. de golf)
+ CAULDRON (arcade action)
+ THE GREAT ESCAPE (action)
+ YIE AR KUNG FU (karaté)
+ MAG MAX (arcade espace)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY (jeu d'aventure)

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %

+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

COMPILATION 1
99 / 149 F

+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

+ BARBARIAN 1 BARBARIAN 2
99 / 149 F

NOUVEAU

DOUBLE ACTION
149 / 199 F

+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES
149 / 199 F

+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199 F
+ Forgotten Worlds
+ Thunderblade
+ Tiger Road
+ Last Duel
+ Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179 F
+ Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149/199 F
110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+Footballer Of The Year
+Gary Linker Super Star Soccer
+Gary Lineker Super Skills
+Roy of the Rovers

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+Roadblasters
+Tiger Road
+1943
+Impossible Mission 2
+Spy Hunter + Blackbeard
+Coloseum

BEST DE US GOLD 149/199F
+Out Run
+Gauntlet 2
+California Games +720°

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator
+Karnov
+Crazy Cars
+Combat School
+Gryzor
+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

ARCADE ACTION 115/185F
+Barbarian
+Renegade
+Super Sprint+ Rampage
+International Karaté 2

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+Street Fighter
+Bionic Commando
+Side Arms
+Gunsmoke
+Désolator
+Shackled

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+Target Renegade
+Arkanoid 1
+Arkanoid 2
+Bubble Bobble
+Flying Shark+Slapfight

AMSTRAD 464-6128

ÉLU

AMSTAR



LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	149/199F
BOMBER	149/199F
CRACKDOWN	109/149F
E-MOTION	109/149F
FIRE AND FORGET 2	139/179F
HEAVY METAL	99/149F
HOSTAGES	169/229F
HOT ROD	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
ITALY 90	129/179F
NINJA SPIRITS	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F

AUTRES NOUVEAUTES

BOMBUZAL	99/149F
BUBBLE +	149/199F
CASTLE MASTER	99/149F
CYBERBALL	99/149F
DAN DARE 3	99/149F
DARK CENTURY	139/179F
ESCAPE FROM THE PLAN.	99/149F
HAMMERFIST	99/149F
KLAX	99/149F
PIPEMANIA	139/179F
PLAYER MANAGER	139/179F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	99/149F
SPHERICAL	99/149F
THE CYCLES	99/169F
VENDETTA	99/149F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F
X-OUT	99/149F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

HIT PARADE

CABAL	99/149F
CHASE HQ	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
EAGLE'S RIDER	ND/199F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
HARRICANA	149/199F
NINJA WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
OPERAT. THUNDERBOLT	99/149F
PINBALL MAGIC	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
TENNIS CUP	169/199F

ALPHA KHOR	ND/199F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHUCK YEAGER AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON SPIRIT	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
INDIANA JONES	99/149F
JACK NICKLAUS GOLF	99/169F
KICK OFF	139/179F
KNIGHT FORCE	139/179F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
LOAD RUNNER	149/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MYTH	129/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
P47	129/179F
RICK DANGEROUS	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SHINOBI	99/149F
SONIC BOOM	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEENAGE QUEEN	169/229F
THE STRIDER	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
TUSKER	99/149F
VIGILANTE	99/149F
WILD STREETS	139/179F
WINDSURF WILLY	ND/199F
WINGS OF FURY	149/199F

LE MICROCLUB — NOUVEAU

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

N° 1	Arkanoid 1	+ Arkanoid 2
N° 2	Gauntlet 1	+ Gauntlet 2
N° 3	Out Run	+ Road Blaster
N° 4	Enduro Racer	+ Super Hang On
N° 5	International Karaté +	+ Yie Ar Kung Fu
N° 6	Grysor	+ Green Beret
N° 7	California Games	+ Winter Games
N° 8	Street Fighter	+ Tiger Road
N° 9	Platoon	+ Predator
N° 10	Crazy Cars	+ Supersprint
N° 11	Bubble Bobbie	+ Flying Shark
N° 12	Ace of Aces	+ Infiltrator
N° 13	Renegade	+ Target Renegade
N° 14	Top Gun	+ Slap Fight
N° 15	Rolling Thunder	+ Rygar
N° 16	Daley Thompson	+ Super Test
N° 17	Matchday 2 (foot)	+ Basket Master
N° 18	Wonderboy	+ Wizzball
N° 19	Quartet	+ Rampage
N° 20	Hypersports	+ Track'n Field

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes des jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

ACCESSOIRES

SUPER PROMOTION MANETTE SPEEDKING 99 F

DEMENT ! SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES
Manette US GOLF 109 F
(plus une montre digitale GRATUITE)

Manette SPEED KING	99 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY TURBO	99 F
QUICKJOY 3 SUPERCHARER	109 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

J19 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... Code postal ....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

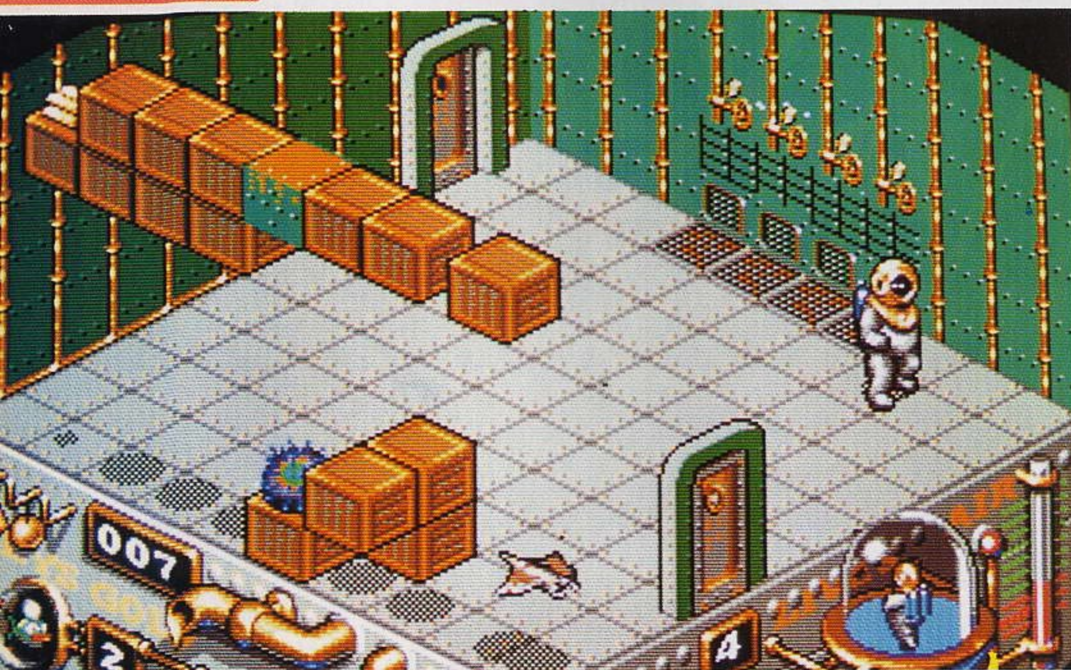
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNK . GAMEBOY . MEGADRIVE

news

La Coulée vers l'Or



Imaginez: vous avez une combinaison de plongée sous-marine, vous savez que l'Esmeralda a coulé avec son chargement de lingots d'or, et justement, vous n'êtes pas loin du lieu du naufrage. Qu'eche que vous challez faire? Ben oui, plonger, merci la foule. C'est le prétexte de Treasure Trap, d'Electronic Zoo. C'est un jeu en 3D isométrique (genre Airball, Crafton & Xunk, Knights of Lore...), pourvu des pièges habituels: crabes qui bouffent le tuyau d'arrivée d'air, recharges d'oxygène dissimulées dans des coins, poissons carnivores qui détruisent tout sur leur passage, tapis roulants, portes secrètes, ascenseurs, bombes, etc. Dans le genre, c'est très bien réalisé. Sortie incessante sur 16 bits, et je trouve que franchement, ils auraient pu faire une version CPC, merde, c'était pas compliqué, quand même. Enfin.



AMIGAPPLE

Vous savez quoi? Il y a des fous qui se sont accrochés à la réalisation d'un émulateur Macintosh pour Amiga! Ca vous fait sourire? Faut pas! Ca s'appelle A-Max, ça classe un max et ça doit se trouver chez Bus+ à Paris et par correspondance. Chut! Faut pas le crier trop fort, ils font de la résistance!!!

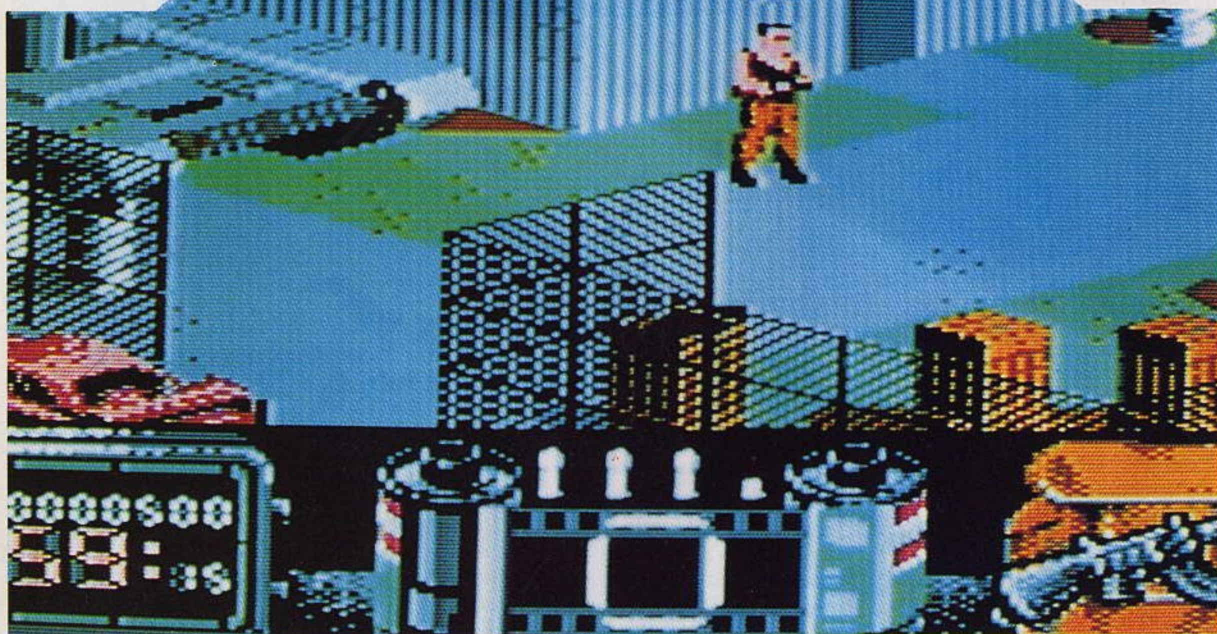




ALICE

Magnetic Scrolls, depuis quelques semaines sous l'égide de Virgin, s'apprête à sortir "Wonderland", un jeu adapté de "Alice au Pays des Merveilles" (et de "A travers le Miroir", la suite relativement peu connue en France) qui a demandé deux ans de développement. Pour marquer le coup – c'est en effet le premier jeu de Magnetic Scrolls à sortir sous la bannière de Virgin – tout l'environnement a été repensé; ainsi, outre une centaine d'images (animées!), le plan du jeu sera automatiquement dessiné, des informations sur un objet ou un personnage seront affichées lorsqu'on cliquera dessus, il y a aura plusieurs fenêtres à la fois et des icônes apparaîtront pour se rendre plus rapidement d'un lieu à un autre. Sortie prévue en mai sur PC, ST et Amiga, et un peu plus tard sur Archimède et Mac. Woaw.

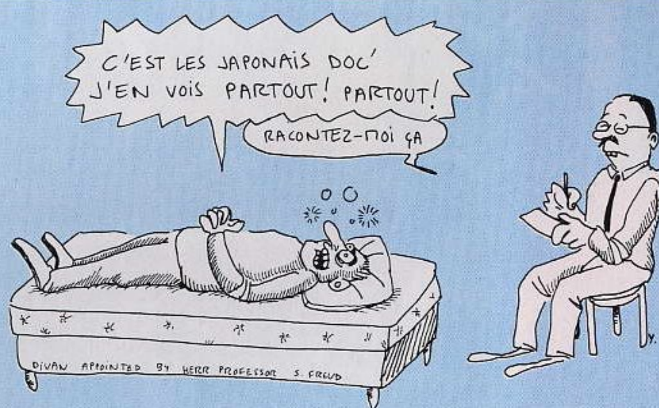
VENDETTA

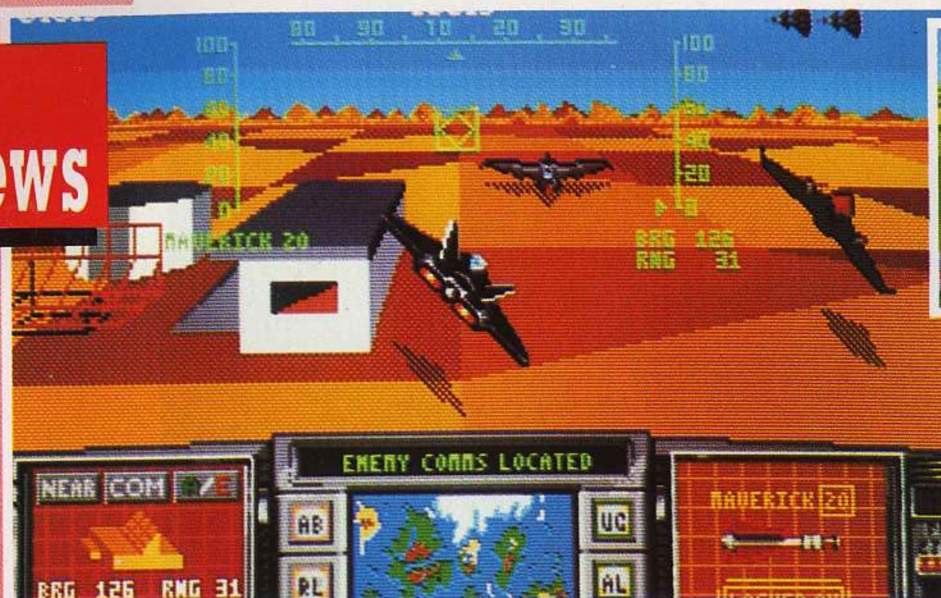


Il y en a qui n'ont pas de chance: après s'être colleté contre une bande de vilains au Vietnâm, notre héros, de retour dans des contrées plus civilisées, apprend que la bande de vilains en question vient d'enlever la fille du professeur. Quel professeur? Quel héros? Je ne sais pas, d'autres questions? Bref, comme un indice a permis de situer grosso modo le lieu de détention de la pauvre gamine, notre héros (mais comment s'appelle-t-il donc?) s'apprête à envahir une base militaire à lui tout seul, à peine armé de quelques bazookas, de bombes et autres gadgets. Et comme la donzelle n'est finalement pas dans cette base, il doit sauter au volant de sa Ferrari F40 (c'est un héros riche) pour, euh, je ne sais pas pourquoi. Pour aller plus vite que ses poursuivants, j'imagine. Mais enfin, le prétexte n'est pas très important, pourvu qu'on puisse tirer sur des méchants et conduire une bagnole à toute berzingue. C'est ce que vous propose Vendetta, de System 3, à partir de ce mois-ci sur CPC et C64, et en juin sur ST et Amiga.

USA, TES MEMOIRES FOUTENT LE CAMP!

Intel, premier producteur mondial de microprocesseurs, (286,386,etc..) vient de s'associer au constructeur japonais de puces NMB semiconductors. Une usine sera construite aux Etats-Unis afin de fabriquer ces bestioles en grande série. Après la chute des espoirs d'US Memory, (voir quelque part dans les news) on peut se demander à quoi joue Intel, d'autant que les produits fabriqués par les japonais seront déclarés américains et ne subiront donc pas le barrage du protectionnisme. Les coréens eux aussi s'inquiètent de savoir s'ils vendront encore leurs stocks, et ils baisseront donc probablement les prix pour conserver leurs parts de marché.







LA GUERRE POUR TOUS

Un peu de guerre en 3D, ça vous dirait, mon brave? Oui? Alors deux solutions: le Liban ou Advanced Tactical Fighter II. Vous avez le choix. On revient du second et pas du premier. Vous prenez le second? Vous avez raison, c'est plus sûr. Et puis regardez ce qu'on obtient en prime: 8 scénarios différents, des tanks à combattre, de l'artillerie, des sous-marins, des bateaux, des usines à détruire, des bases de communication, et on peut même choisir son équipage. Ceci dit, ne comptez pas sur Digital Integration pour le sortir avant septembre (sur 16 bits). Vous le voulez tout de suite? Alors c'est le Liban, désolé. Bonne chance.

Ikki



Quand Electronic Zoo vous annonce qu'un jeu s'appelle Prophecy 1, qu'est-ce que vous en déduisez? Que des suites se préparent, parfaitement. Normalement, ce sera une trilogie qui met en scène Ikki, un fils de viking. Et qu'est-ce qu'il doit faire, Ikki? Arriver à la fin de tous les tableaux, où ne l'attend rien du tout. C'est plein de petits sprites rigolos mais pas excessivement bien animés et de décors pas mal mais pas géniaux. Un jeu moyen, en somme, qui sortira en mai sur 16 bits.





Virgin devient le distributeur exclusif des nouveaux jeux de poche à cristaux liquides, les Superplays d'Acclaim, qui font actuellement un malheur Outre-Manche. Tous les jeux prochainement disponibles sont des adaptations d'arcade (1943, Combat Zone, Ring King), ou des meilleures séries télévisées (Knight Rider, ou K-2000 pour lesAnglophobes). Tout cela sort bientôt, et pour connaître le prix, appeler Virgin au : (1) 42.78.98.99.

MICROCLUB

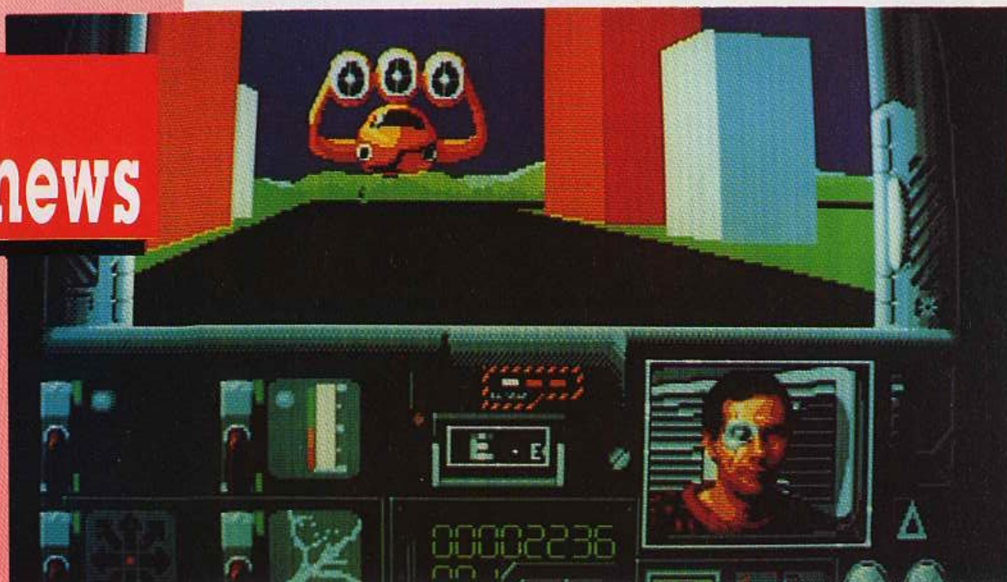
Une initiative intéressante de la part de SFMI, l'importateur d'Ocean et d'US Gold: proposer à tous les amstradistes des packs de deux jeux sur une seule disquette pour un prix de 99 francs. Il existe même un serveur (3615 Microclub) qui donne la description complète des jeux, ainsi que des trucs et astuces pour arriver au bout; et dans chaque packs se trouvent des Points Club qui permettent, quand on en a acheté beaucoup, de gagner des tee-shirts, des badges, d'autres jeux, des Rolls-Royce (mais pour la Rolls il faut vraiment beaucoup de points). Vous voulez la liste des packs déjà sortis? C'est parti: Arkanoïd et Arkanoïd II, Gauntlet et Gauntlet II, Out Run et Roadblaster, Enduro Racer et Super Hang On, International Karate Plus et Yie Ar Kung Fu, Gryzor et Green Beret, California Games et winter Games, Streetfighter et Tiger Road, Platoon et Predator, Crazy Cars et Super Sprint, Bubble Bobble et Flying Shark, Ace of Aces et Infiltrator, Renegade et Target Renegade, Top Gun et Slapfight, Rolling Thunder et Rygar, Daley Thompson Olympic Challenge et Supertest, Match Day 2 et Basket Master, Wonderboy et Wizball, Quartet et Rampage, et enfin, Hypersports et Track'n'field. Vous remarquerez qu'ils ont fait un effort pour créer des groupes cohérents, avec le même thème. Oui, ça paraît normal, mais tout le monde ne le fait pas. Donc, notons-le avec satisfaction.

ZANOS

On est encore loin d'avoir épuisé toutes les richesses de l'œuvre de Tolkien. La toute première adaptation sur micro, c'était The Hobbit, de chez Melbourne House, il y a quelques années. La prochaine, c'est Riders of Rohan, qui est l'adaptation d'une petite partie de la trilogie du Seigneur des Anneaux. C'est Imageworks qui le publiera en Europe, mais c'est écrit par Spinnaker, une boîte américaine. Ce sera à la fois un wargame stratégique et un jeu d'action, avec, nous promet-on, des graphismes superbes. Ça sortira un peu plus tard dans le courant de l'année sur PC, puis un peu plus tard encore sur ST, Amiga et Mac.



news



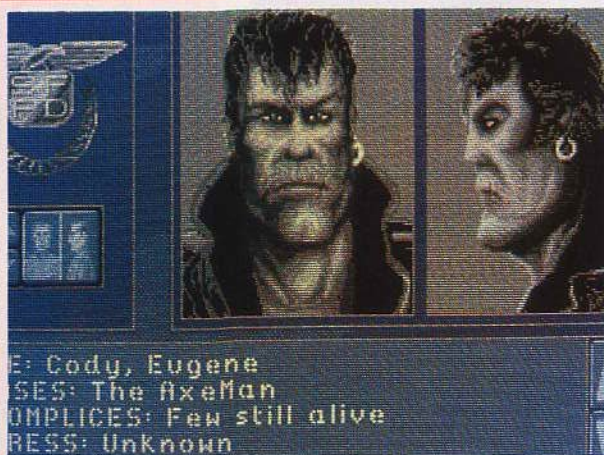
COUP DE FOUDRE

Vous vous souvenez du "Prix du danger"? Non, pas le film ringard d'Yves Boisset, l'excellente nouvelle de Robert Sheckley qui en est à l'origine (vous pouvez lire tout Sheckley, vous le regretterez pas) (commencez par "Oméga"). Thunderstrike, de Logotron – sous le label Millenium – a à peu près le même principe de départ. En 2200 et quelques, un jeu est organisé régulièrement à la télé, les olympiades militaires, dans lequel de jeunes recrues – vous – doivent combattre d'étranges adversaires, seul au milieu d'une arène gigantesque et labyrinthique. En gros, vous avez 99 chances sur 100 de mourir en direct, et c'est d'ailleurs ce qu'attend le public. En revanche, si vous survivez, vous devenez un super-héros (et vous passez dans la rubrique "Champions" de Joystick), avec les avantages financiers que ça implique. Tout en 3D vectorisée ultra-rapide, dirigé à la souris, il faut à la fois retrouver son chemin et combattre les assaillants qui ne vous laissent aucun répit. La vitesse est impressionnante. Sortie cet été sur 16 bits uniquement.

Les auteurs de Bomber remettent ça chez Imageworks, avec Killing Cloud. A San Francisco, dans quelques années d'ici, un gang de personnes qui vivent dans l'illégalité (t'es pas le beau-frère à Carpe Diem, toi!), autrement dit de malfrats, a lâché au-dessus de la ville un nuage toxique qui décime la population. Or,

NUAGE MORTEL

comme vous êtes un personnage qui fait respecter la loi et l'ordre (t'es pas le beau-frère à Bien Rangé, toi!), autrement dit un flic, vous devez retrouver le gang en question et lui faire cracher le morceau afin de sauver les quelques survivants. A la fois action et aventure, ce jeu sortira un peu plus tard sur PC, Amiga et ST.





Le dernier combat

On vous avait déjà parlé, dans notre premier numéro, de The Final Battle, édité par Imageworks. Voici deux photos supplémentaires pour vous faire baver encore un peu. Rappelons qu'il s'agit de la suite de Legend of the Sword, et qu'il faut récolter les six morceaux d'une pierre précieuse, aller libérer ses condisciples enfermés par le méchant Suzar, le retrouver afin de détruire ses pouvoirs et si possible de l'éliminer définitivement (sinon, ils sont capables de faire encore une suite), et j'ai oublié un petit détail: il faut commencer à se libérer soi-même, car on est prisonnier au début de l'aventure. La totale, quoi. Ça sort la semaine prochaine sur ST, Amiga et PC. Poisson d'avril! En fait, ça ne sort que cet hiver. Dur.



VOUS ETES JOHN GLAMES
DANS UNE FANTASTIQUE AVENTURE
EN CINEMATIQUE

OPERATION STEALTH













APRÈS LES VOYAGEURS DU TEMPS, LE JEU LE PLUS PRIMÉ DE L'ANNÉE
TILT D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **TILT D'OR** de la meilleure animation sonore
4 D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • **4 D'OR** du meilleur jeu Français
Best overseas game at London **VOICI :**

OPERATION STEALTH

DELPHINE SOFTWARE 150 Bd Haussmann 75008 PARIS - Tél. : 49.53.00.03 - Fax : 45.89.19.22

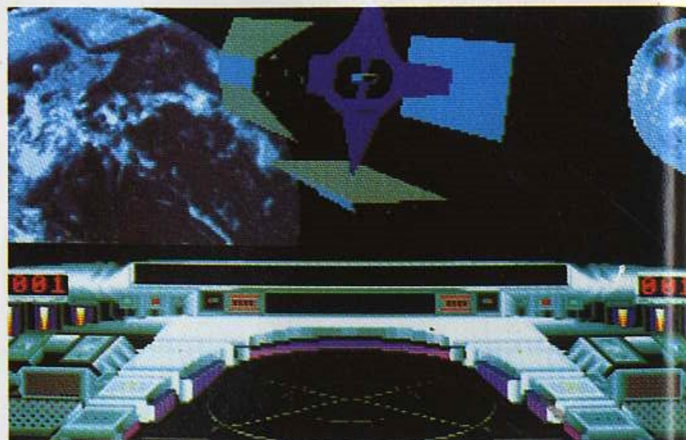


news

XyphoS

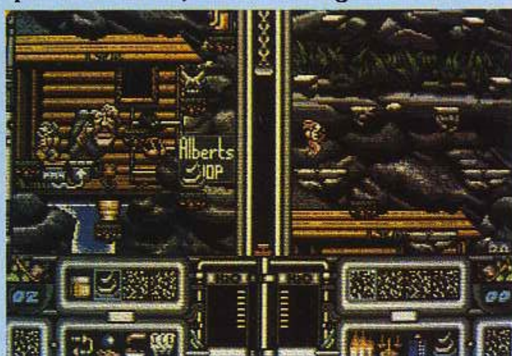
Voilà une idée qui n'avait pas encore été exploitée: faire une simulation de guerre spatiale en 3D vectorisée, mais en utilisant comme fond d'écran des photos digitalisées. C'est une des caractéristiques principales de Xyphos, d'Electronic Zoo. Il y a deux modes de jeu possibles: soit on avance le plus vite possible en détruisant tout ce qui passe à portée (qu'on appelle le mode "écoute, papa a travaillé toute la journée, il est fatigué, alors laisse-lui jouer sur ton ordinateur quelques minutes, ça le reposera, y a pas à réfléchir"), soit on essaye d'infiltrer la flotte des terribles Xyphons qui ont réussi à s'emparer du système solaire afin de les détruire de l'intérieur, mais il faut alors tenir compte de la force d'attraction des planètes, des champs de météores, des radars ennemis (ce mode s'appelle: "écoute, ta mère t'a dit de me foutre la paix, j'ai eu une journée chargée, je suis fatigué, je me fous de savoir qui a envahi le système solaire, je veux juste les détruire, alors va jouer dans ta chambre et laisse-moi tranquille, ou je te zappe"). Sortie incessante sur les habituels 16 bits.





HISTOIRE D'EAU

Imaginez que vous êtes un martien. Deux, même, puisque vous pouvez jouer avec un copain (copain: quelqu'un avec qui on partage le pain, soit dit en passant, et c'est pas des conneries). Vous venez d'être désigné pour aller chercher sur la Terre ce qui manque le plus à votre planète: de l'eau. Des millions de tonnes d'eau. Si vous réussissez, vous gagnerez la somme énorme de 2 (deux) gargoïds (c'est énorme. Si vous ne connaissez pas l'économie martienne, disons que ça correspond grosso modo, converti en escudos, à un nombre plus grand que le nombre d'atomes dans l'univers). Malheureusement, un seul d'entre vous peut y parvenir, et si vous devez accomplir la plupart du chemin ensemble, il vous faudra jouer l'un contre l'autre dans l'épreuve finale. C'est en fait un jeu de plateformes, mais avec scrolling différentiel, et avec des personnages mignons tout plein. Ça s'appelle Up and Away, et ça ne sortira que cet automne, sur ST et Amiga seulement.







ROUGE

15, rue Kosigina à Moscou: c'est l'adresse d'un nouveau point de vente de ComputerLand. On y vend des ordinateurs IBM, Compaq, Hewlett-Packard, AST et Epson. Rien que du haut-de-gamme. Quand verrons-nous les bécanes soviétiques chez nous? On pourra enfin jouer à Raid over New-York.

Nouveau !

l'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris : voilà pour le matériel. Les logiciels : différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.



AMIGA 500 STARTER : pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente.
Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants.
Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, **KindWords®**.
Pour réaliser aussi bien des dessins style BD que des schémas techniques, **FusionPaint®**.
Un jeu d'action : à la recherche du trésor du Graal, **Indiana Jones and the last Crusade®**.
Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, **Kick Off®**.
Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, **F/A - 18 Interceptor®**.



AMIGA 500 ALTER-AUDIO*® : pour les passionnés de décibels

Auprès de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales : un véritable studio de musique !



AMIGA 500 HOME OFFICE KIT : pour les passionnés de "visual communication"

Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.
Le traitement de texte haut de gamme, **KindWords 2.0®**.
Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), **Pagesetter®**.
Une banque d'images fabuleuses : 200 graphiques présélectionnés, **Artist'Choice®**.
35 polices de caractères des plus classiques aux plus originales, **Calefonts®**.
Pour créer votre propre base de données textes, graphiques et sons, **Infofile®**.

* Disponible en juin.

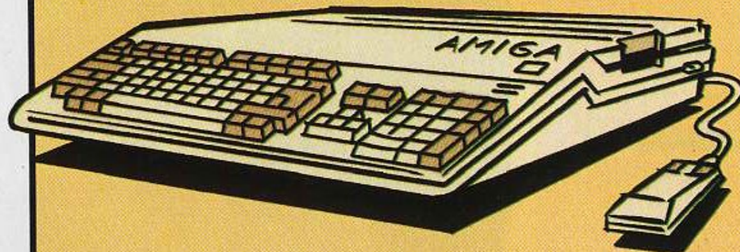
SACHA



Commodore
le choix Micro

AlterAudio est une marque déposée de The Disc Company, Inc - F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts, Inc - Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. - Kick Off est une marque déposée de Anco Ltd. - KindWords, FusionPaint, Artist'Choice, Infofile et Calefonts sont des marques déposées de The Disc Company, Inc. - Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk, Inc.

L'AMIGA 500 est actuellement le micro-ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques : forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.



Haute définition de l'image. 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.







Nom________ Age________ Adresse________
________ Tél. ________

Désire recevoir une documentation sur :
☐ l'AMIGA 500 ☐ le STARTER ☐ l'ALTER-AUDIO ☐ le HOME OFFICE KIT

COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX
MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

JOY 05/90



L'art et la manière de lutter contre des hologrammes !

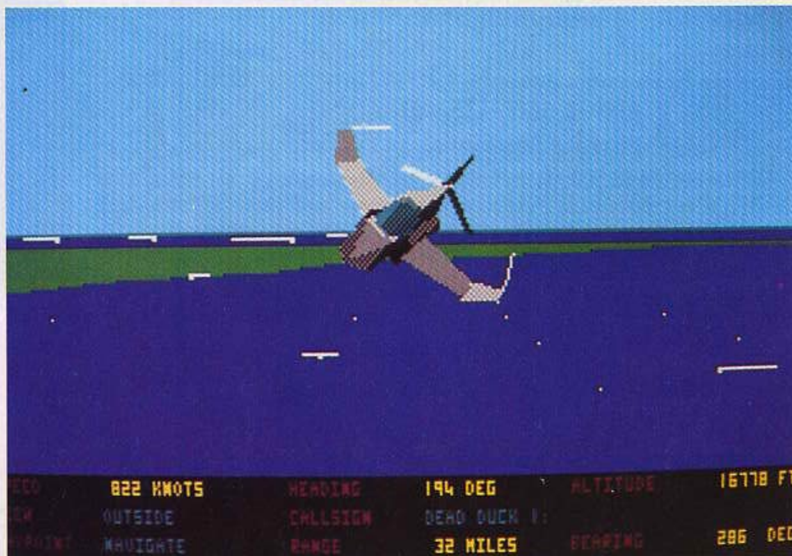
Poing-Marteau

Alors voilà, nous sommes en 2245, et la population humaine est contrôlée par une organisation répondant au nom poétique de Centro-Holographix (on dirait le nom de la prochaine console NEC) qui s'empare des guerriers les plus accomplis pour en faire une reproduction holographique fidèle et soumise à tous ses désirs. Deux de ces guerriers, Hammerfist et Metallisis, s'apprêtent à affronter la révolte de ce qui reste de l'humanité... Comme ce sont des hologrammes, ils ne sentent pas les coups, alors ça va être vachement dur, j'aime autant vous prévenir tout de suite. Et comment qu'y s'appelle, le jeu? Y s'appelle Hammerfist, mon petit. Et quand qu'y sort, le jeu? Y sort ce mois-ci, mon petit. Et sur quelles machines y sort, le jeu? Sur ST, Amiga, C64 et CPC, mon petit. Et combien y coûte, le jeu? Tiens, mon petit, prends toujours cette baffe holographique. J'aime pas qu'on me dérange.

LE MAITRE DE LA BASTON

Ça y est, PSS vient de prendre conscience que les graphismes étaient importants! Battlemaster, en effet, sera pourvu de graphismes "de qualité arcade", pour citer l'éditeur. L'histoire: le monde dans lequel se déroule l'action est peuplé de quatre races – humains, nains, elfes et orcs – qui détiennent chacune un quart d'une pierre précieuse, ce quart étant incrusté dans la couronne de chacun des quatre rois. Vous devinez ce qu'il faut faire? Exactement: réunir les quatre parties afin d'éviter à ce monde de tomber dans l'anarchie. Fort heureusement, vous n'êtes pas seul, car une armée entière est à votre disposition (ce qui prouve une fois de plus que vous n'êtes pas Indiana Jones, car lui l'aurait fait tout seul). Sortie prochaine sur ST, Amiga et PC.





FALCON 2

L'héritier de Falcon, dit la pub de Spectrum Holobyte: c'est Flight of the Intruder, qui sort très bientôt sur 16 bits. Vous êtes au Vietnâm en 1972 et à bord d'un A6 Intruder ou d'un F4 Phantom – mais on peut changer en cours de jeu – vous devez gagner la bataille, aidé par plusieurs autres chasseurs. Un point important: survivre n'est pas l'aspect primordial du jeu; en effet, il vaut mieux mourir et gagner la bataille que le contraire. Sera-t-il à la hauteur de Falcon? On peut raisonnablement l'espérer.

BAD BLOOD

Quelques siècles après un holocauste nucléaire, des humains et des mutants s'affrontent pour la possession de quelques kilomètres carrés de terre désolée... C'est le prétexte de Bad Blood, édité par Origin, un mélange de Shoot'em Up et de jeu de rôle, car on doit d'abord s'allier avec quelques personnages, en discutant avec eux par le truchement d'icônes, puis une fois le groupe formé, aller combattre le groupe d'en face. Hélas (pour les autres), ça ne sort que sur PC pour l'instant...



Edité par Virgin, un shoot'em up classique.

Dans les années cinquante, une bande dessinée de science fiction faisait fureur: «Dan Dare», de Frank Hampson. Aujourd'hui, Virgin reprend le thème et le héros de la BD et en fait un jeu d'arcade sur ST. Il s'appelle Dan Dare III, et c'est l'aventure d'un cosmonaute tombé en panne d'essence. Perdu dans les labyrinthes d'une planète, il doit y trouver cinq bidons de carburant pour repartir, en tirant au passage sur tous les êtres malfaisants qui lui en veulent. Un bon gros shoot'em up en somme.

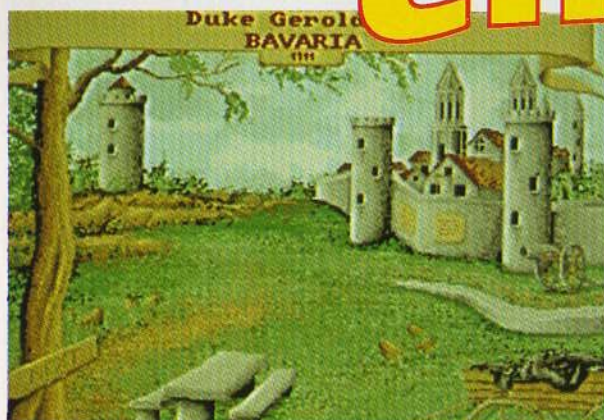
CHEVAL DE TROIE

Toutes les sociétés utilisant l'informatique ont des angoisses. Car elles ne sont pas sûres d'être protégées contre l'intrusion de farceurs et autres pirates, lapins aventuriers de la promenade télématique qui n'hésitent pas à poser leurs petites crottes partout, creusant des tunnels dans les fichiers, provoquant l'effondrement brutal du système informatique. D'après un rapport publié au congrès Sécuricom, plus de 70% des boîtes qui scratchent leurs fichiers et plantent totalement leur système informatique coulent dans les deux ans. Oh! Et quand il y a eu un incendie, que se passe-t-il? Il faudrait le demander aux employés de l'hôtel du Caire qui a brûlé en février. Pourquoi? Parce que les employés ont préféré sauver les ordinateurs et les disques durs plutôt que les clients... Oui, mon gars... Hein? Pourquoi? Parce qu'ils n'avaient pas fini Rainbow Islands, peut être.



news

CHEF





Voici enfin de quoi satisfaire le rêve de votre vie: devenir Kaiser en Allemagne au XVIIIème siècle. Tout le monde a rêvé de ça au moins une fois, non? Non? Bon, tant pis. Quoi qu'il en soit, vous commencez simple paysan et en achetant petit à petit les champs avoisinants, puis en employant de plus en plus de personnes, puis en vous faisant élire, etc, vous réalisez votre ascension vers le pouvoir suprême. Il faut faire attention aux pays avoisinants dont l'armée puissante représente une menace (eh, coco, c'est pas la France, ça?). C'est, en résumé, un mélange de stratégie, de wargame et de commerce qui a pour nom tout simplement Kaiser. Un détail amusant: Linel, l'éditeur, propose une version de luxe qui ressemble à un vieux grimoire, contenant des figurines en bois et une carte du terrain, ainsi qu'une version plus classique dans la forme et bien entendu moins chère. Ce sera disponible très bientôt sur ST et Amiga.

ENTRETIEN AVEC IAN ANDREWS

Ian Andrews est l'auteur et le scénariste de Castle Master, qui sort chez Domark ce mois-ci. Nous sommes allés lui poser quelques questions...

Joystick - Comment as-tu commencé en informatique?

Ian Andrews - J'ai acheté un ZX 81 par correspondance en 1981, et j'ai commencé à écrire des jeux pour Quicksilva. J'ai écrit d'abord Mined Out, qui a très bien marché, alors j'ai décidé d'arrêter le boulot que je faisais à l'époque pour m'y consacrer à plein temps. J'ai ensuite fait Splat, un labyrinthe dans lequel il fallait éviter d'être écrasé contre les murs. Et puis, il y a trois ans, on a commencé à travailler dans ce domaine du jeu d'aventure en 3D. En fait, ça nous paraît représenter l'avenir, et comme personne d'autre ne le fait, on y reste!

Joy - Sur quelle machine Castle Master a-t-il été écrit?

IA - Sur un PC, avec un système de développement particulier, qui permet d'écrire le jeu sur PC et CPC, et sur un Amiga pour les versions Amiga et ST.

Joy - En quel langage?

IA - En assembleur, entièrement.

Joy - Même pas un tout petit bout de C?

IA - Non, ce ne serait pas assez rapide. Absolument tout est écrit en assembleur. D'ailleurs, on a toujours fait comme ça. C'est vrai qu'on perd du temps puisqu'il faut écrire sur 8088, 6502, Z80, 68000, c'est un langage différent à chaque fois. Mais on ne peut rien faire d'autre, à cause de la vitesse nécessaire.

Joy - Le développement a demandé combien de temps?

IA - Un an exactement, on a commencé en avril de l'an dernier.

Joy - Vous envisagez un développement sur console?

IA - Non, pas pour l'instant. Principalement parce que les consoles actuelles ne sont pas conçues pour effectuer ce type de travail, c'est-à-dire les calculs et l'affichage de 3D vectorielle. Elles sont plutôt spécIAlisées dans l'affichage de sprites. Mais on regarde un peu du côté de la Genesis, enfin, de ce type de machines plus puissantes, mais pour l'instant rien n'est prévu.

Joy - Combien de temps vous faut-il pour terminer le jeu, sachant que vous le connaissez parfaitement?

IA - Je dirais environ deux heures et demi.

Joy - Et les testeurs, combien de temps ont-ils mis pour le terminer?

IA - Ils ne l'ont pas encore terminé! Mais on peut sauver le jeu à chaque étape, ce qui fait que le temps réel pour résoudre l'aventure est effectivement de deux ou trois heures, quand bien même il faudra probablement plus d'une centaine d'heures à un joueur normal pour arriver à la fin. Et même là, il peut choisir de diriger l'autre personnage, et il pourra rejouer une partie différente, car selon le personnage que l'on choisit, les énigmes ne sont pas tout à fait les mêmes.

Joy - Quels sont tes trois jeux préférés?

IA - Aïe, question difficile... En ce moment, c'est Rainbow Islands. Dans les anciens, il y a Tempest – on avait d'ailleurs le meuble d'arcade dans la cuisine il y a peu – et Boulderdash.

Joy - Merci.



REVOLUTIONNAIRE 14 JUILLET 1990



news

A CONTRE-SENS

Elite a décidé de ne pas faire comme tout le monde: au lieu d'adapter ses programmes sur consoles, ils achètent des licences de consoles et les adaptent sur micros. Remarquez, tant mieux, hein. Abondance de biens ne nuit pas. Les trois premiers produits seront convertis de trois jeux Sega: World Championship Soccer, un foot vu du dessus, Last Battle, un Beat'em Up classique mais joli, et Tournament Golf, un golf avec deux tonnes de paramètres. Sortie prévue sur ST, Amiga, PC et C64. Non, vous avez bien lu, y a pas de CPC. Et c'est pour le mois de novembre! Patientez...





PROCHAIN ARRET: LA STATION ATARI

Ca y est! Atari a finalement présenté ses stations de travail TT lors du dernier CeBit de Hanovre qui s'est tenu fin mars. Il était temps, elles avaient été annoncées pour l'automne dernier. Construites autour du fameux 68030 de Motorola, elles seront disponibles en deux versions bien distinctes: la première, grand public, sera totalement compatible avec l'actuelle gamme ST grâce à l'environnement graphique GEM. La seconde, destinée aux professionnels, utilisera le système d'exploitation UNIX ainsi que l'environnement graphique X-Windows, propre aux PC et compatibles.

REVOLUTIONNAIRE

14 JUILLET 1990

LA GENESE ?

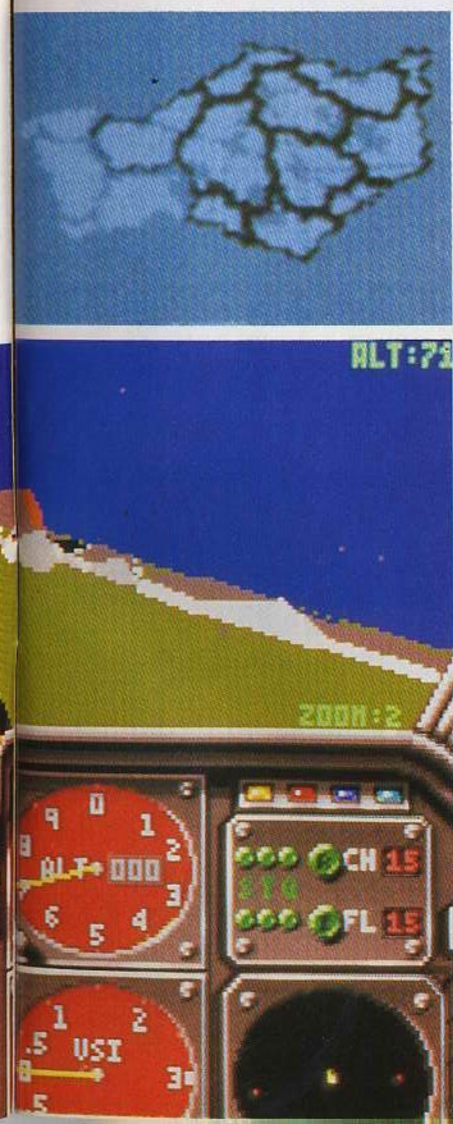
HELICO

Electronic Arts vient de sortir un soft superbe sur PC: LHX Attack Chopper, un simulateur d'hélicoptère absolument extraordinaire. Sur lequel je ne peux pas vous dire grand chose, sinon que je suis très impressionné, qu'il utilise les 256 couleurs de la carte VGA, que c'est en 3D pleine, qu'on peut survoler trois pays, qu'il y a vingt missions parmi lesquelles la chasse au tank et l'escorte de chasseurs alliés, et qu'il y a cinq niveaux de difficulté. On vous en reparlera plus amplement le mois prochain.



ENCORE UNE BALANCE

Y a des fans de Balance of Power, parmi vous? Oui, au fond? Rapprochez-vous, j'ai une mauvaise nouvelle à vous annoncer et je ne tiens pas à le faire publiquement. Voilà, juste nous deux. Ecoutez, vieux, je suis désolé, mais va falloir vous acheter un PC. Ah, je vous avais prévenu. Remarquez, vous pouvez acheter un Mac, à la place. Parce que figurez-vous que "Guns & Butter", le nouveau programme de Chris Crawford (auteur, donc, de Balance of Power), ne fonctionne que sur ces deux machines. Remarquez, vous aurez vite amorti: au lieu de gérer la Terre, vous gérerez une planète inconnue, offrant un milliard de continents différents (pas tous en même temps, hein, vous en choisissez deux ou trois au départ), de sorte que vous pouvez jouer, si mes calculs sont bons, pendant 6 millions d'années. Bon rapport qualité/prix. Trois niveaux de difficulté, stratégie d'alliance et de combats, des milliers de paramètres à prendre en compte, il ne reste plus qu'à inventer un médicament qui empêche de dormir. Mindscape, c'est quand vous voulez...



Top Ten EUROPEEN

Et voici la nouvelle édition du Top Ten Européen. Vous voulez qu'on vous rappelle les règles du jeu ? Allons-y. Chaque mois, nous lisons toute la presse informatique européenne (et heureusement que l'Albanie a fermé ses frontières, parce que l'albanais, comme langue, bonjour) et nous relevons les notes données à chaque jeu testé dans ces journaux. Nous faisons ensuite une moyenne, on classe les dix premiers et le tour est joué. Quelques détails : pour qu'un jeu ait le droit d'entrer dans ce Top Ten, il doit avoir été testé par au moins deux journaux, sinon ce ne serait pas une moyenne. Et il doit avoir été testé au moins une fois le mois écoulé (sinon, on aurait des jeux qui resteraient en haut du Top pendant des mois et des mois).

Vous remarquerez qu'il n'y a pas de Top Ten sur la Lynx ce mois-ci parce qu'il n'y avait pas assez de programmes, et qu'ils ont tous été testés le mois dernier. Pour la Gameboy, seuls quatre jeux sont entrés dans ce Top. Et pour la Nintendo, il n'y en a que cinq. Cela ne signifie pas que les jeux sur ces machines soient indignes d'intérêt, mais tout simplement qu'ils n'ont été testés que par un seul journal (lorsqu'ils sont trop récents), ou qu'ils n'ont pas été testés ce mois-ci.

La signification des colonnes ? Fastoche : le nom du jeu, l'éditeur, le nombre de journaux qui l'ont testé (et donc qui ont servi à établir cette moyenne), et finalement la note moyenne qu'il obtient. Je ne vois pas comment on pourrait faire plus simple.

ATARI ST

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	MAUPITI ISLAND	LANKHOR	2	96,50
2	MIDWINTER	MICROPROSE	6	94,00
2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	4	94,00
4	GRAVITY	IMAGEWORKS	2	93,00
5	IRON LORD	UBI SOFT	3	90,33
6	PLAYER MANAGER	ANCO SOFWA	5	90,00
7	FULL METAL PLANET	INFOGRAMES	3	88,33
8	BOMBER	ACTIVISION	4	88,25
9	JUMPING JACK SON	INFOGRAMES	2	87,50
9	LOST DUTCHMAN MINE	MAGNETIC	2	87,50

AMIGA

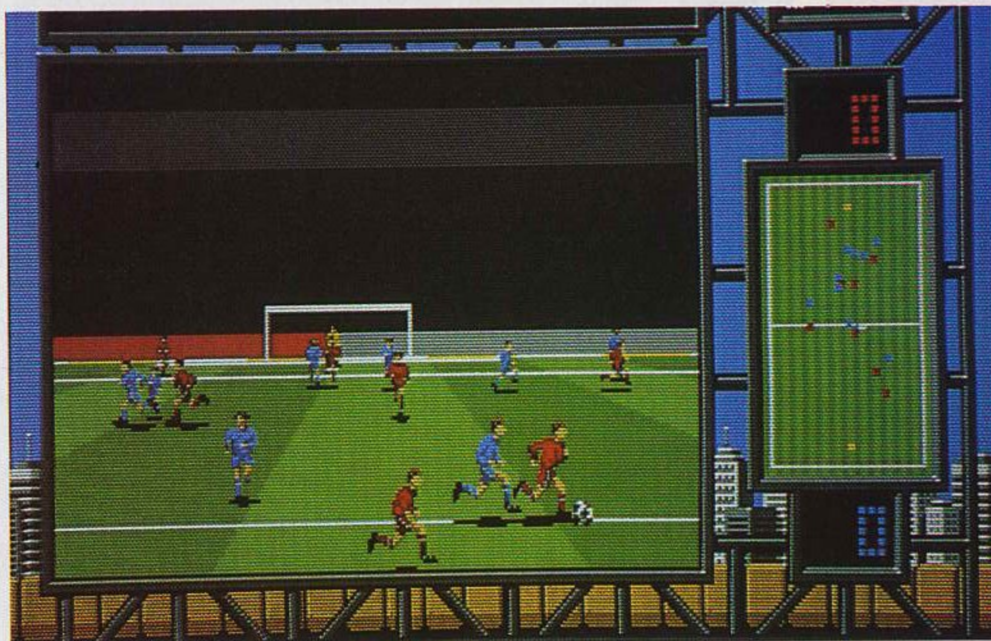
CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	TOWER OF BABEL	RAINBIRD	2	94,00
2	TENNIS CUP	LORICIEL	4	92,75
3	HAMMERFIST	ACTIVISION	2	90,50
4	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	8	90,25
5	WARHEAD	ACTIVISION	5	90,20
6	E-MOTION	US GOLD	9	89,56
7	CRACK DOWN	US GOLD	3	89,00
7	ULTIMATE GOLF	GREMLIN	2	89,00
9	KNIGHTS OF CRISTALLION	US GOLD	2	88,50
10	ZOMBI	UBI	2	88,00

PC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	3	90,00
2	DAVID WOLF	DYNAMIX	2	89,00
3	TANK	HOLOBYTE	2	88,00
4	POPULOUS	ELECTRONIC	3	87,67
5	A 10 TANK KILLER	DYNAMIX	2	87,50
6	KNIGHTS OF LEGEND	ORIGIN	4	87,00
6	RISK	LEISURE GEN	3	87,00
8	COLONEL'S BEQUEST	SIERRA	6	85,83
9	CHAMPION OF KRYNN	SSI	3	85,00
9	TOOBIN	DOMARK	2	85,00

Foot, Foot, Foot, Hourra !

Tiens, un nouveau football ! Cette fois-ci, c'est au stour de MicroStyle de se jeter dans l'arène, et de quelle manière ! Le mode de visualisation de ce football est totalement révolutionnaire. Ici, pas question d'une vue latérale, ou d'une vue "du haut", le stade est en 3D formes pleines, et les joueurs sont vus de derrière, un peu comme si une caméra les suivait tout le long de leur course. D'après la preview que l'on a pu voir, I.S.C. a l'air ultra intéressant, maniable, jouable, et tout, et tout... Certainement le concurrent le plus sérieux à Kick Off., et ça sortira fin mai.



Mineur Fou



Ah, y en a enfin un qui a compris! Figurez-vous que Manic Miner, l'un des ancètres des jeux de plateforme, va ressortir sur ST et Amiga. C'est vieux, ça date de 83, si mes souvenirs sont bons, et peut-être même 82. Mais le truc génial, c'est que deux versions sont fournies sur la disquette: la nouvelle, avec sons numérisés et scrollings de couleurs, et l'ancienne, avec 8 couleurs qui bavent, du son sur une seule voie et les sprites identiques à l'original au pixel près. C'est Software Projects, les auteurs du Manic Miner d'origine, qui édite ça. Bravo, les mecs.

Top Ten Européen

C 64

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	2	94,00
2	CHAMPION OF KRYNN	SSI	2	93,50
3	VENDETTA	SYSTEM 3	3	92,33
4	CRACK DOWN	US GOLD	2	89,50
5	PIPE MANIA	EMPIRE	2	87,00
6	E-MOTION	US GOLD	2	79,50
7	4TH DIMENSION	HEWSON	2	76,00
8	WEIRD DREAMS	MICROPROSE	2	61,00
9	MAZE MANIA	HEWSON	3	58,00
10	SEARCH OF THE TITANIC	CAPSTONE	4	56,00

CPC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	LIVINGSTONE II	OPERA	2	86,00
2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	3	85,67
3	E-MOTION	US GOLD	2	83,50
4	FIENDISH FREDDY'S	MINDSCAPE	3	83,33
5	P 47	FIREBIRD	5	82,00
6	KICK OFF	TITUS	4	79,50
7	MYTH	SYSTEM 3	5	77,40
8	WILD STREETS	TITUS	7	74,29
9	ROCK'N ROLL	RAINBOW ART	3	72,00
10	JACK NICKLAUS	ACCOLADE	5	69,40



C'est SSI qui va sortir le premier simulateur de dragon du monde. Un vrai de vrai: vous êtes sur le dos de la bête, un vrai dragon de Krynn, et vous la dirigez pour aller combattre d'autres dragons. C'est absolument superbe, hyper-rapide, marrant à jouer, prenant, et comme vous pouvez le constater, j'aime beaucoup. Ça devrait sortir ce mois-ci sur PC, en juin sur C64 et en septembre sur Amiga. Bon sang, j'allais oublier le titre: DragonStrike.

Simulateur de Dragon



FIRE & BRIMSTONE

L'histoire en deux mots : vous devez enrayer l'ignoble Hel dans sa marche vers la conquête du monde. Fire & Brimstone est un jeu de plateau, à l'écran vous dirigez un petit personnage qui doit lutter contre des ennemis, éviter toutes sortes de pièges, récupérer des clefs pour ouvrir les portes des enfers, etc... Les graphismes, l'animation, les couleurs, la musique (de David Whittaker), tout a l'air impeccable, d'après la pré-version qui nous a été montrée. Certainement un must dans le genre, mais attendons donc la version définitive, avant de juger trop hâtivement. Ça nous vient de chez Microprose, et ça sort très bientôt, pour ne pas dire incessamment sous peu !



CARTOUCHES

Voici les trois titres Mirrorsoft qui seront adaptés sur cartouches Sega: il s'agit de Xenon II, Back to the Future II et Speedball. Pour Speedball, on peut dire qu'ils se sont bien démerdés, puisqu'il sort également sur Nintendo. Eh, autant jouer sur les deux tableaux, non?

REVOLUTIONNAIRE

14 JUILLET 1990

LE DELUGE ?

Après quatre semaines de travaux, Run Informatique vient de rouvrir ses locaux, qui se sont agrandis entretemps: il y a désormais deux boutiques distinctes, la première (l'ancienne) se spécialisant dans la vidéo, à la fois professionnelle et grand public (avec quelques services en plus: digitalisation d'images, hi tech, passage d'écrans sur diapos, etc), et la seconde (la nouvelle), juste à côté, reprenant la micro ludique et grand public. C'est toujours 60 rue Gérard dans le 13ème à Paris, et c'est toujours le (1) 45 81 51 44.

Exterminator, un excellent jeu d'arcade dont nous parlions dans le numéro 3 (page 100), va être adapté sur micros par Audiogenic. Sortie probable en automne.

Paquet groupé: Mirrorsoft a non seulement acheté les droits de Retour vers le Futur II, mais également ceux du III.

Ça y est: Electronic Arts développe sur Nintendo. C'est Skate or Die 2 qui sera le premier logiciel encartouché. Il est même déjà prêt, et il sera en boutique dès septembre. D'autres produits sont bien sûr en cours de conversion, mais les titres sont gardés secrets pour l'instant. Euh... Populous? Non? Tant pis.

C'EST POURTANT PAS SORCIER

Voici un jeu, euh, voici un jeu. A vrai dire, on ne l'a pas vu, on n'a qu'un communiqué de presse, et il semble avoir été traduit du japonais. On ne sait donc pas grand chose, si ce n'est que c'est japonais, que c'est un jeu d'aventure, que la bande son contient 58 morceaux, et qu'on a le choix entre 4 personnages: un nain, un lutin, un sorcier et un guerrier. Ah oui, on connaît aussi le titre: Sorcerian (est-ce la fameuse suite de Barbary+?). Ça sort bientôt sur PC et ST, et on va enquêter pour élucider ce mystère.



A-MIGADRIVE

La toute nouvelle console 16 bits de Sega serait-elle compatible avec l'Amiga? A première vue, cela semble complètement irréaliste... Eh bien non! Une société de hardware japonaise répondant au doux nom de Dev Tek Co. vient d'annoncer la sortie prochaine d'une nouvelle extension qui permet de charger les softs Amiga sur Megadrive. Cette interface (l'A-Migadrive) se branche sur le port d'extension de l'Amiga. Le transfert des données de l'Amiga à la Megadrive (dans ce sens uniquement, faut pas rêver!) se fait grâce à deux custom chips et à un coprocesseur mathématique permettant la traduction du code 68000 de l'Amiga en un code compréhensible par la Megadrive. Tous les jeux sont normalement transférables à condition qu'ils n'occupent que deux disquettes au maximum; dans le cas contraire, une erreur du type "memory overflow error" (capacité mémoire dépassée) apparaît. Une fois le branchement effectué, il ne reste plus qu'à insérer une cartouche vierge (pouvant contenir jusqu'à 2 méga-octets de code) appelée "D-Ram" dans l'A-Migadrive, et le tour est joué. En ce qui concerne les jeux, le son sera exactement similaire sur l'une ou l'autre des bécanes car elles utilisent le même processeur sonore. En revanche les graphismes poseront quelques problèmes: d'une part parce que les images HAM (la très haute résolution de l'Amiga) ne passeront pas, et que d'autre part, dans certains cas spécifiques, les couleurs ne seront pas toujours identiques à la version originale. Cette légère anomalie provient de la différence des sorties vidéo des deux machines.



Au niveau du prix? Dites-moi tout, c'est combien? Au Japon, l'A-Migadrive devrait coûter aux environs de 42.000 yens (1.700 francs), et les cartouches vierges environ 3.200 yens (130 francs). Quelle chance, avoir enfin Defender Of The Crown sur console!

Dénonciation: msieur, msieur, y a un magasin qui s'appelle 2010, qui est au 71 de la rue du Cherche Midi dans le sixième à Paris, y fait rien qu'à vendre des logiciels d'occase sur CPC, ST, Amiga, PC et consoles. Ben oui, msieur, je sais bien qu'il fait ce qu'il veut, mais du coup les logiciels sont moins chers, comprenez-vous. Pardon? Grand bien lui fasse? Ben je vous trouve bien laxiste, msieur. Soit dit sans vous offenser. Quoi? Vous achetez vous-même vos logiciels là-bas? Ah ben d'accord, où va la France, je vous le demande. Non, pas à vous, msieur, je me le demande à moi-même. En silence, d'accord, msieur.

Top Ten
EUROPEEN

NINTENDO

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	LIFE FORCE	2	91,00
2	MEGA MAN	2	89,50
3	DOUBLE DRIBBLE	3	77,00
4	WIZARD AND WARRIORS	3	71,00
5	TIGER HELI	4	60,50

SEGA

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	POWER STRIKE	3	90,00
2	GOLDEN AXE	5	88,20
3	DYNAMITE DUX	2	85,00
4	PSYCHO FOX	2	83,00
5	BATTLE OUT RUN	2	82,50
6	ALIEN SYNDROME	2	77,50
7	SPELLCASTER	2	74,00
8	SLAP SHOT	5	73,80
9	RC GRAND PRIX	4	70,50
10	ASSAULT CITY	4	56,00

GAMEBOY

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	TETRIS	2	95,50
2	TENNIS	3	85,67
3	SOCOBAN	2	85,80
4	ALLEEYWAY	2	54,50

NEC

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	SUPER VOLLEY BALL	2	92,50
2	CHASE HQ	3	86,33
3	PC ENGINE KID	3	85,33
4	MR HELI	5	84,80
5	SIDE ARMS	4	81,25
6	RED ALERT	4	80,50
7	ATOMIC ROBO KID	3	73,67
8	ALTERED BEAST	2	73,50
9	MOTOR CYCLE	2	70,50
10	WONDERBOY III	2	70,00

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C / D
EPYX 21	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES BARBARES	149/199
DRIVERS	149/199
COIN OP HITS	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100% A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES JUSTICIERS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME, SET & MATCH	129/169
GAME, SET & MATCH 2	129/169
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARTIC FOX	65/ 95
BOMBER	145/195
BLACK TIGER	99/149
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
CRACK DOWN	95/145
CASTLE MASTER	119/175
CYBERBALL	99/149
CORSAIRES	99/149
CHASE HQ	89/139
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CHUCK YEAGER	95/145
DOUBLE DRAGON 2	99/149
DAME SIMULATOR	/199
DEFENDER OF THE CROWN	/189
DRAGON NINJA	89/139
ETRANGES AFFAIRES	/220
EAGLE RIDER	/195
FIRE	/145
FIGHTING SOCCER	99/149
GREAT COURT	145/195
GAZZA SUPER SOCCER	129/169
GHOULS'N GHOST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GUNSHIP	175/225
HEAVY METAL	95/145
HARRICANA	149/199
HARD DRIVIN'	89/139
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
KLAX	99/149
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	129/169
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MYTH	109/149
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	69/139
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/139
PINBALL MAGIC	160/195
P 47	95/145
PASSING SHOT	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SONIC BOOM	/160
SPACE HARRIER 2	95/160
SCRAMBLE SPIRIT	99/149
SPIDERMAN	135/175
SUPER WONDERBOY	95/145
STRIDER	95/145
SILKWORM	95/145
SOCCER MICROPROSE	109/165
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TENNIS CUP	165/195
TEST DRIVE 2	119/169
TURBO OUT RUN	99/149
THE UNTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
WILD STREETS	125/165

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR UN CD À BRANCHER SUR VOTRE PLATINE LASER)	225/269
100%% DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLDA	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL. 4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
AFTER THE WARS	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BATTLECHESS	/145
BATMAN, (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/ 95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHASE H.Q.	95/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CORSE OF THE AZUR BOND	/269
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON'S WARS	/225
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON NINJA	95/145
FIENDISH FREDDY'S	/160
FACE OFF	/195
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR II NF	490/590
GREAT COURT	225/245
GHOST BUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HOT ROD	95/145
HARD DRIVIN	110/159
HEROE'S OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
NEW ZEPLAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBORD	99/149
PIPEMANIA	/180
P 47	120/149
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SONIC BOOM	110/160
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	165/225
TV SPORTS FOOTBALL	/195
TURBO OUT RUN	110/160
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TKO	95/145
WINDWALKER	/245
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREETS	120/160

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATION	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
WEST PHASER	345
ARMADA	345
BLOCK OUT	345
BOMBER	349
BLOOD MONEY	249
COLORADO	265
CHAMPION OF KRYNN	345
CASTLE MASTER	295
CONQUEROR	260
CHESSPLAYER 2150	295
COLONEL BEQUEST	445
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DRAGON'S WAR	295
DRAGON'S LAIR	450
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S OF FLAME	295
DRAKKHEN	260
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
E-MOTION	245
EXPLORA 2	295
FULL METAL PLANETE	260
FEARY TALES ADVENTURE	395
F 19	385
FLIGHT SIMULATOR 4	450
SCENERY DISK L'UNITE	250
GUNBOAT	225
GREAT COURT	269
GHOSTBUSTERS 2	329
GOLD OF AMERICAS	269
GUNSHIP	285
HERO'S QUEST	345
HARPOON	395
HARD DRIVIN	245
ICE MAN	445
INDIANAPOLIS 500	249
INDY (AVENTURE)	269
KLAX	245
KHALAAN	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LOOM	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOW BLOW	245
LODE RUNNER	195
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
MANIAC MANSION	289
M1 TANK PLATOON	389
MICROPROSE SOCCER	245
NORTH & SOUTH	259
PIPEMANIA	269
POPULOUS	245
SCENERY POPULOUS	89
PC GLOBE	485
PIRATES	295
RINGS OF MEDUSA	295
ROMMEL	295
SHINOBI	245
SKI OR DIE	245
STREET ROD	295
SPACE HARRIER NEW	245
STUNT CAR RACER	249
STRIDER	245
SHERMAN M4	245
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TANK	349
TV SPORTS FOOTBALL	295
TEST DRIVE 2	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	395
VETTE	295
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST :	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE+ MONITEUR MONO	5490
1040 STE + MONITEUR COULEUR	6490
PORTEFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II COMPLETE	1990
STAR LC 10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
AMIGA :	
AMIGA 500	3690
CABLE PERITEL	150
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
MONITEUR COULEUR STEREO	2990
EXTENSION MEMOIRE + HORLOGE	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	69
QUICKJOY 3	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 DF/DD, LES 10 MARQUE	120
5"1/4 NEUTRES, LES 10	39
3" CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
CD GAMES PACK	225
KINNERS	180
100% DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (INCROWS)	169
LES BEST USGOLD	149
TAITO COIN OP	125
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
RUNNIG MAN	120
ROBOCOP	95
SPIDERMAN	120
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
MURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREETS	120

PROMOTION

La boite de 10 disquettes
3,5 DS DD + étiquettes

69 F

LUKINO

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

TRIAD VOL. 3	289
FLIGHT COMMAND	325
LES JUSTICIERS	245
LES GEN' D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
LES BEST D'US GOLD	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL. 1	195
STORY SO FAR VOL. 3	195
THRILL TIME PLATINIUM 2	249
5 STARS	245

A.M.C.	225
AFTER THE WARS	195
BUBBLE +	260
BATTLE OF BRITAIN	245
BLOCK OUT	245
BLACK TIGER	199
B.A.T.	349
BOMBER	289
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CRACK DOWN	195
COLORADO	245
CASTLE MASTER	269
CYBERBALL	199
CABL	195
CHESS PLAYER 2150	289
CHOAS STRIKE BACK	225
CHASE H.O.	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
DRAGON OF FLAME	285
DYTER 07	245
DRAGON'S LAIR	445
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S BREATH	295
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKEN	260
EMELYN HUGHES SOCCER	245
ELVIRA	325
E-MOTION	195
EXPLORA 3	289
EAGLE'S RIDER	245
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
F 29	245
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GRAVITY	245
GHOSBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HARD DRIVIN	195
IMPOSSAMOLE	195
IVANHOE	225
INFESTATION	245
IRON LORD	285
INDY (AVENTURE)	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	245
KICH OFF EXTRA TIME	149
LEISURE SUIT LARRY 3	345
LES TOYOTTES	195
LODE RUNNER	195
LOST DUTCHMAN MINE	195
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	195
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
MANIAC MANSION	249
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	243
NINJA WARRIOR	199
OPERATION THURDERBOLD	195
PLAYER MANAGER	269
PIPE MANIA	269
PINBAL MAGIC	195
P 47	245
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	95
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	195
SHADOW WARRIOR	195
SONIC BOOM	245
STARFLIGHT	245
SIR FRED	245
SIM CITY	245
STRYX	195
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER NEW	195
SHERMAN M4	245
STRIDER	195
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
TOWER OF BABEL	225
TWINWORLD	245
TENNIS CUP	245
TURBO OUT RUN	195
ULTIMATE GOLF	245
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WILD STREETS	245
WIND WALKER	289
WILD STREETS	245
XENOMORPH	269
X CUT	195

AMIGA

COMPILATIONS :

MAGNUM 4	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
THRILL TIME PLATINIUM 2	289

AMC	275
AFTER THE WARS	245
BUBBLE +	260
BLOCK OUT	249
BLACK TIGER	245
BOMBER	295
BATTLE SQUADRON	285
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
CASTLE MASTER	269
CONQUEROR	245
CYBERBALL	195
CORSAIRES	245
CABAL	245
CHESSPLAYER 2150	289
CHAMBERS OF SKAOLIN	260
CHASE H.Q.	245
DYTER 07	245
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON OF FLAME	269
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAKKHEN	260
DONGEON MASTER	295
ELVIRA	325
EAGLE'S RIDER	245
EXPLORA 3	289
FINAL COMMAND	245
F 29	249
FULL METAL PLANET	260
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAVITY	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
HAMMER FIST	245
HOT ROD	245
HEAVY METAL	245
HARRICANA	245
HILLSFAR	245
INFESTATION	245
INVANHOE	245
IRON LORD	289
INDY (AVENTURE)	249
JUMPING JACK SON	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
KLAX	195
KHALAAN	295
KID GLOVES	245
KICK OFF	265
KICK OFF EXTRA TIME	149
LOS DUTCHMAN MINE	245
LAST NINJA 2	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MAUPITI ISLAND	289
MANIAC MANSION	285
MICROPROSE SOCCER	239
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION THUNDERBOLD	245
PUFFY'S SAGA	245
PIPEMANIA	269
PINBALL MAGIC	199
P 47	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCK STAR	285
RAINBOW ISLAND	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
STAR TREK 5	295
SPACE HARRIER NEW	195
STAR FLIGHT	245
STRIDER	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
TURRICAN	295
TOWER OF BABEL	245
TENNIS CUP	245
THIRD COURRIER	190
TV SPORTS BASKETBALL	249
TOYOTTES	245
TWINWORLD	245
TEST DRIVE 2	285
ULTIMA 5	295
UN REAL	295
VENDETTA	245
VAUX	245
WARHEAD	245
WINGS	295
XENOMORPH	245
X OUT	195
ZOMBI	245
688 ATTACK SUB	245

SERIE BUDGET :

ARCHON COLLECTION	115
ARTIOFOX	115
BARD'S TALES	115
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MARBLE MADNESS	99
OUT RUN	115
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	99
BIO CHALLENGE	145
INDOOR SPORTS	145
PORT OF CALL	145

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

a adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______



Date d'expiration — / —
Signature:

JOY 5

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

previews

CYBERBALL

AMIGA • EDITEUR DOMARK

Cyberball, c'est un soft pour les fous de violences sportives, ceux qui avaient adoré Rollerball au cinéma et qui se le repassent tous les soirs au magnétoscope. Mais la différence avec le film, c'est que vous jouerez au football américain, pas avec des humains mais avec des robots. Le but du jeu consiste à trouver des tactiques défensives ou offensives et de regarder jouer votre équipe. Une fois le match terminé, vous devrez remettre vos joueurs en état, réparer les bras cassés et les têtes arrachées, remplacer certaines machines par d'autres. Une bonne idée pour ce jeu qui ne semble toutefois ne pas atteindre des sommets quant à sa réalisation.





CROSSBOW

ST • EDITEUR SEVEN SCREEN

Voilà un jeu d'aventure médiévale proposé par Seven Screen, dans lequel réflexion et action sont présents. Dirigé par icônes (à la souris), votre héros, qui n'est autre que le célèbre Guillaume Tell, devra tout aussi bien chercher des indices pour réussir son aventure, que se battre à l'épée, à l'arbalète, au bâton, etc. Une bonne réalisation pour ce jeu qui sortira sur ST et Amiga et qu'on attend avec impatience pour le test définitif.





THE KILLING GAME SHOW

AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS

Vous dirigez un petit robot, héros d'un show télévisé se déroulant dans un futur lointain, loin, très loin de chez nous (mais non, pas en Belgique voyons! Encore plus loin dans l'espace, juste après Knokke-le-Zoute!). Le petit robot est installé dans un cylindre métalique se remplissant lentement d'eau. Or, le saviez-vous? Les robots craignent le monoxyde d'hydrogène, vulgairement appelé eau. S'il trempe un orteil dans le liquide, il finira aussitôt en poussière électromagnétique. Il doit donc de grimper de palier en palier, trouver des armes et détruire d'autres robots. Quelle existence! En plus, il doit trouver des moyens pour ralentir la monté des eaux. C'est extraordinairement beau, c'est incroyablement difficile, bref, c'est Psygnosis.



6 SUPER HITS AMSTRAD DANS UNE MEGA COMPILATION GEANTE!!

Les FANAT

Une compilation DEMENTE de 6 jeux



Découvrez un étrange univers, un monde fabuleux menacé de dispararition. Vous et votre fidèle podocéphale devez investir le centre de contrôle galactique et éviter l'invasion. Un jeu magnifique aux multiples tableaux. Un procédé hyper-réaliste de gestion du personnage et des objets. Son annimation 3D exceptionnellement rapide, la richesse du jeu, les nombreuses énigmes qu'il vous faudra résoudre, les objets à découvrir ainsi que les adversaires variés et inattendus vous feront passer des moments merveilleux et innoubliables.

CRAFTON & XUNK un Best sur AMSTRAD!!

- TILT D'OR.
- ANIMATION 3D.
- GRAPHISMES DE QUALITE ET D'UNE FINESSE EXCEPTIONNELLE.
- INTERRACTIVITE PERSONNAGES / OBJETS.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.

© ERE INFORMATIQUE



3D, Vitesse, Action, Reflexes.Digne d'une borne d'arcade!! Votre joystick n'a qu'à bien se tenir!! Vous voici en possession de l'arme répressive absolue : Thunder Master. Un véhicule à quatre roues motrices équipé d'un armement sophistiqué. Mais tout n'est pas gagné!! Pour rétablir l'équilibre mondial et débarrasser la terre de la menace d'holocauste nucléaire total, vous devrez combattre et détruire; mines, bunkers, tanks et hélicoptères. La rapidité de l'action et la qualité de l'animation rendent FIRE AND FORGET exitant et époustouflant.

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE par commodore magazine (USA).
- 1er JEU EUROPEEN SELECTIONNE PAR SEGA.
- 3 NIVEAUX DE SIX ETAPES.

© TITUS



Plus la peine de présenter TITAN! Retrouvez le plus fantastique casse-brique jamais créé, dans sa version intégrale. La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait la référence. Plus qu'un casse brique, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter!!

- AMSTRAD 100 % D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- VERSION INTEGRALE 80 TABLEAUX.

© TITUS

TITAN

FIRE AND FORGET

CRAFTON & XUNK

IQUES



CONTIENT:
2 TILT D'OR
et **3** AMSTRAD 100% D'OR.

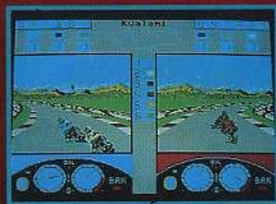
FOUS !! Pour les mordus du CPC !!



Lancez-vous sur les pentes à "fond la caisse"!! Faites preuve d'adresse et de rapidité. SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT ET SAUT A SKI: SUPER SKI vous offre les plus prestigieuses épreuves de ski sur les meilleures pistes de compétition!! SUPER SKI est un simulateur 3D de ski à la vitesse impressionnante, au réalisme inégalé! Choisissez votre épreuve, votre piste et battez vous contre le chronomètre dans une simulation ou tout est possible... sans risques de fractures!

- AMSTRAD 100 % D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT, SAUT A SKI
- 1 A 6 JOUEURS
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS



Les 150 chevaux de mon moteur rugissent... Le drapeau à damiers va s'abaisser; ça y est, c'est parti... Cette première double simulation de course de moto 3D va vous faire vivre des heures de gloire. Vous pourrez affronter les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Un challenge contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, simultanément. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Vos nerfs vont être mis à rude épreuve pour terminer le championnat. Pas une seconde de répit. A 300 Km/h; une seconde d'inatention, une fausse manoeuvre, une décision trop tardive et c'est fini pour vous!! Une compétition de qualité, rapide et prenante. Génial!

- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- TOP TILT
- 12 CIRCUITS.
- CHAMPIONNAT DU MONDE COMPLET.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANES.
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION

© MICROIDS

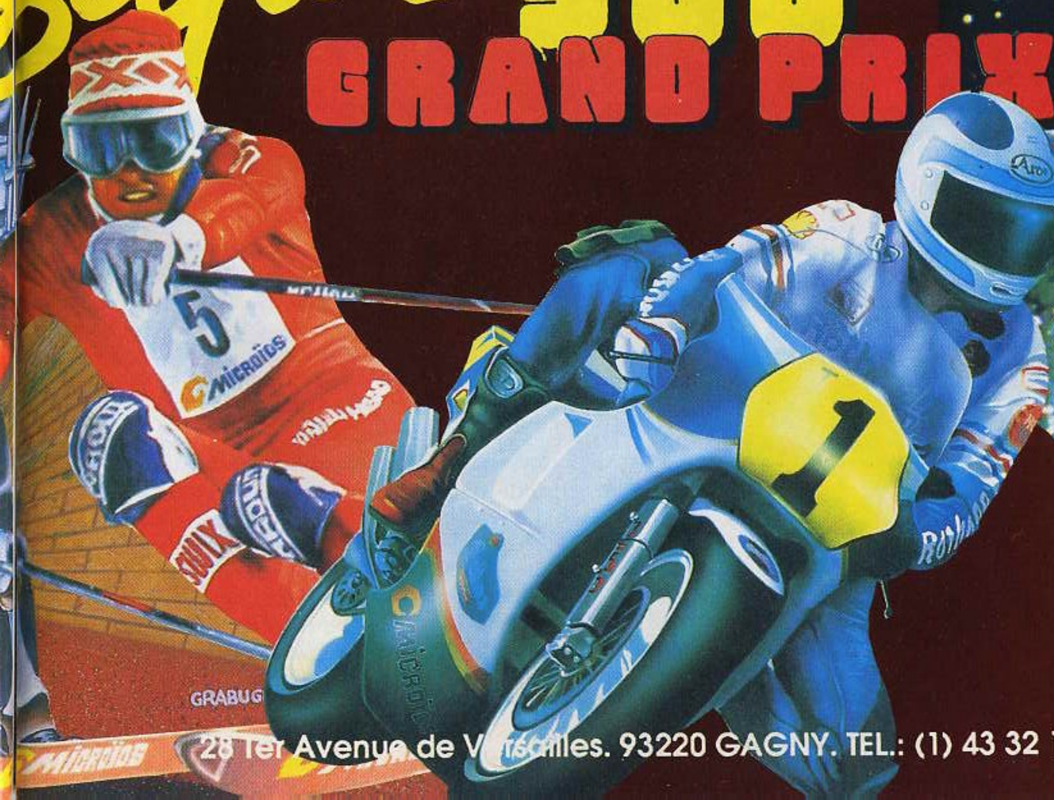


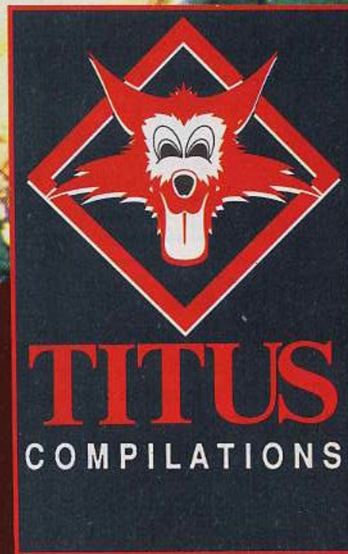
"LE PLUS BEAU JEU DU MONDE". Des graphismes de rêve, une animation démente, des effets spéciaux gigantesques, une musique infernale, des bruitages fabuleux... Les mots ne sont pas suffisants pour exprimer les qualités innombrables de ce jeu fantastique. En vivant l'aventure de CAPTAIN BLOOD vous serez plongés dans un monde insolite et varié, un univers immense peuplé de créatures étranges... Un des meilleurs jeux jamais créé!!

- TILT D'OR
- AMSTRAD 100% D'OR
- MUSIQUE DE JEAN-MICHEL JARRE

© ERE INFORMATIQUE

CAPTAIN BLOOD



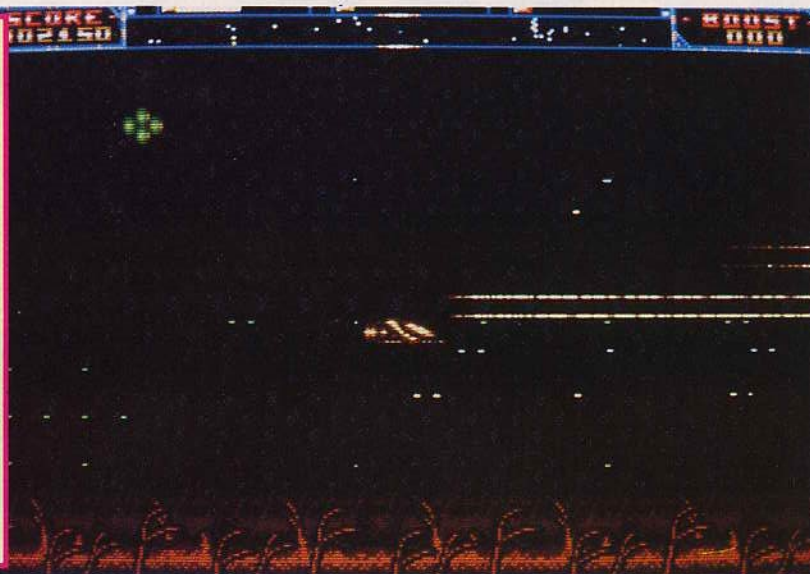


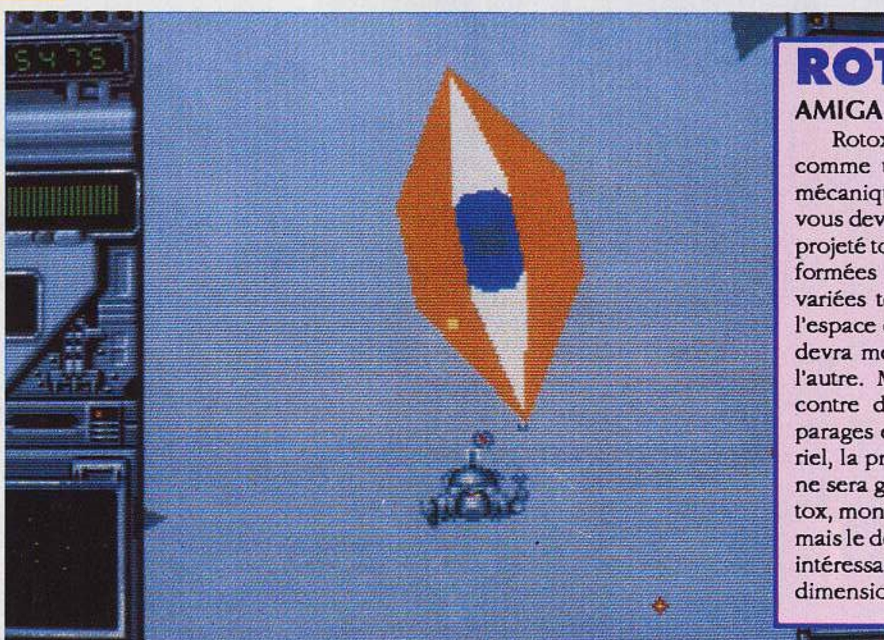
28 Ter Avenue de Versailles. 93220 GAGNY. TEL.: (1) 43 32 10 92.

ANARCHIE

ST • EDITEUR PSYGNOSIS

Il est frais mon Psygnosis! Il est frais! Toujours fidèle à eux-même, les programmeurs de Psygnosis nous offrent un jeu superbemenent réalisé. Un vaisseau plus ou moins spatial évolue à une vitesse foudroyante le long d'un espace horizontal. Un scanner, au-dessus de l'écran, montre votre position ainsi que celles de vos ennemis. Votre but, tout détruire à grands coups de laser répétés. Un shoot'em up rapide, beau, extrêmement bien animé qui n'a pas été réalisé par n'importe qui, puisque c'est ceux-là même qui sortirent Blood Money voici quelque temps déjà.

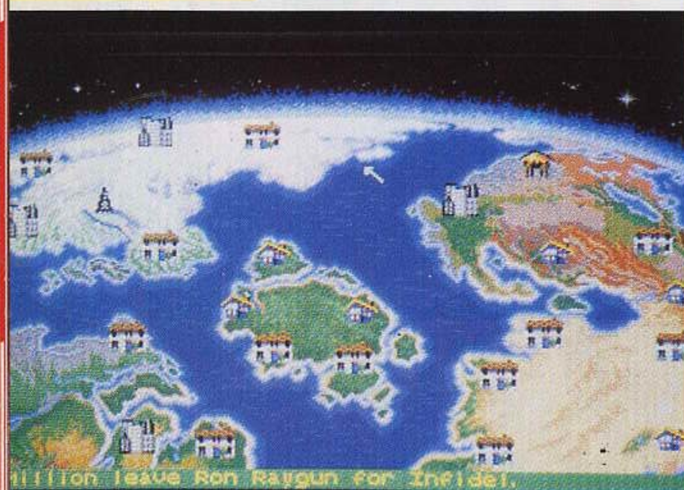




ROTOX

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Rotox est un robot sortant de l'usine brillant comme un sou neuf. Vous incarnez cette jolie mécanique. Mais avant de remplir vos fonctions, vous devrez subir des tests de fiabilité. Vous voilà projeté tour à tour sur une dizaine de plate-formes formées chacune de neuf sections. Des formes variées tournent lentement, se touchent parfois l'espace d'un instant. C'est ce moment que Rotox devra mettre à profit pour aller d'une section à l'autre. Mais comme il faut aussi se défendre contre des êtres insectiformes errant dans les parages et aussi récupérer des armes et du matériel, la progression dans cet univers géométrique ne sera guère aisée. Lorsque vous manipulez Rotox, montré en plongée, ce n'est pas lui qui bouge mais le décor qui tourne autour de lui. Ce procédé intéressant appelé le «Rotoscape» offre au jeu une dimension très particulière.





NUCLEAR WAR

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Allez, je vous le dis sans détour: Nuclear War est un wargame d'Us Gold qui vaut le détour. Il faut choisir quatre adversaires parmi un des «grands», caricaturé à l'extrême (un certain Jimmy Farmer, un ayatollah Kookamami, le président Mao the Pun, etc...). Le jeu consiste à s'allier avec uns pour mieux détruire les autres, à lancer des campagnes de propagande pour ramener un maximum de monde dans votre doux pays, construire des usines d'armement puis lancer des bombes sur un tas de pays avant qu'eux ne prennent l'initiative de vous détruire. Un soft bourré d'humour (autrement ce serait sinistre), de jeux de mots et de situations surprenantes comme ces missiles qui se transforment en vaches, des ovnis qui surgissent tout-à-coup pour détruire une ville, et d'autres situations complètement folles.

TIE BREAK

AMIGA • EDITEUR STARBYTE

Comme son nom l'indique, Tie Break est un jeu de tennis. Le terrain est vu en hauteur et un petit scrolling vertical en montre les trois quarts d'un côté, puis de l'autre. Une ambiance sonore remarquable fait vivre les meilleurs moments des tournois rediffusés à la télé. Ce jeu paraît tout à fait sympathique, reste à savoir si la manipulation sera à la hauteur. Tie Break sortira sur ST, Amiga et PC vers la fin avril, et on vous en dira beaucoup plus dans le prochain numéro.





DYNASTY WAR

ST • EDITEUR US GOLD

Règlement de compte au cœur de l'Empire du Milieu : vous incarnez l'un des quatre guerriers vengeurs lancé à l'assaut des troupes d'un seigneur de la guerre (un titre qui fait froid dans le dos, non ?) qui ont dévasté le pays. Chaque guerrier a ses particularités, et vous pourrez jouer à deux simultanément. Dessinés par les studios japonais, les personnages ont le look dessin animé : trait acéré et couleurs hurlantes, sauf pour les séquences d'arcade, plus conventionnelles. L'une d'elles se déroule à cheval, dans des décors pas tellement travaillés mais qui donnent à l'ensemble un certain cachet oriental. Le scrolling horizontal est saccadé et lent. Espérons que la version définitive sera mieux réalisée car, pour le moment, Dynasty War est encore en cours de finition. Disons que les plâtres sont faits, il reste les peintures à terminer.

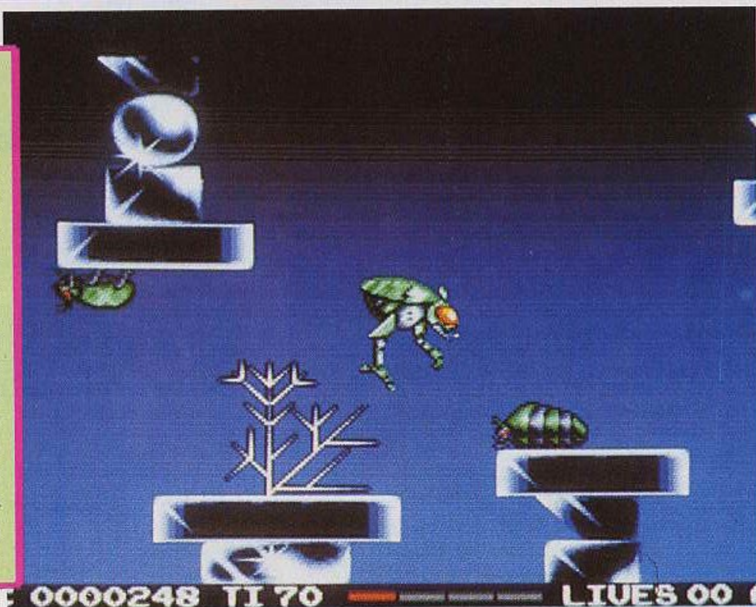




VENUS

AMIGA • EDITEUR GREMLIN

Après que l'homme eut détruit tous les insectes à grands renforts de cochonçetés chimiques, une nouvelle race de bestioles mutantes a fait son apparition; gros et vindicatifs, les insectes de la nouvelle génération ne sont pas contents du tout et ils ont les moyens de le faire savoir. Pour venir à bout de ce fléau, une mouche-robot a été créée afin d'éliminer tous les mutants. C'est vous qui la piloterez. Elle est polluante que les pesticides et tout aussi destructrice. En plus des graphismes superbes et d'une excellente animation, Venus est bourré de trouvailles telles certaines scènes se jouant à l'envers. Ce shoot'em up sur cinq niveaux, prévu sur Amiga, ne passera pas inaperçu.

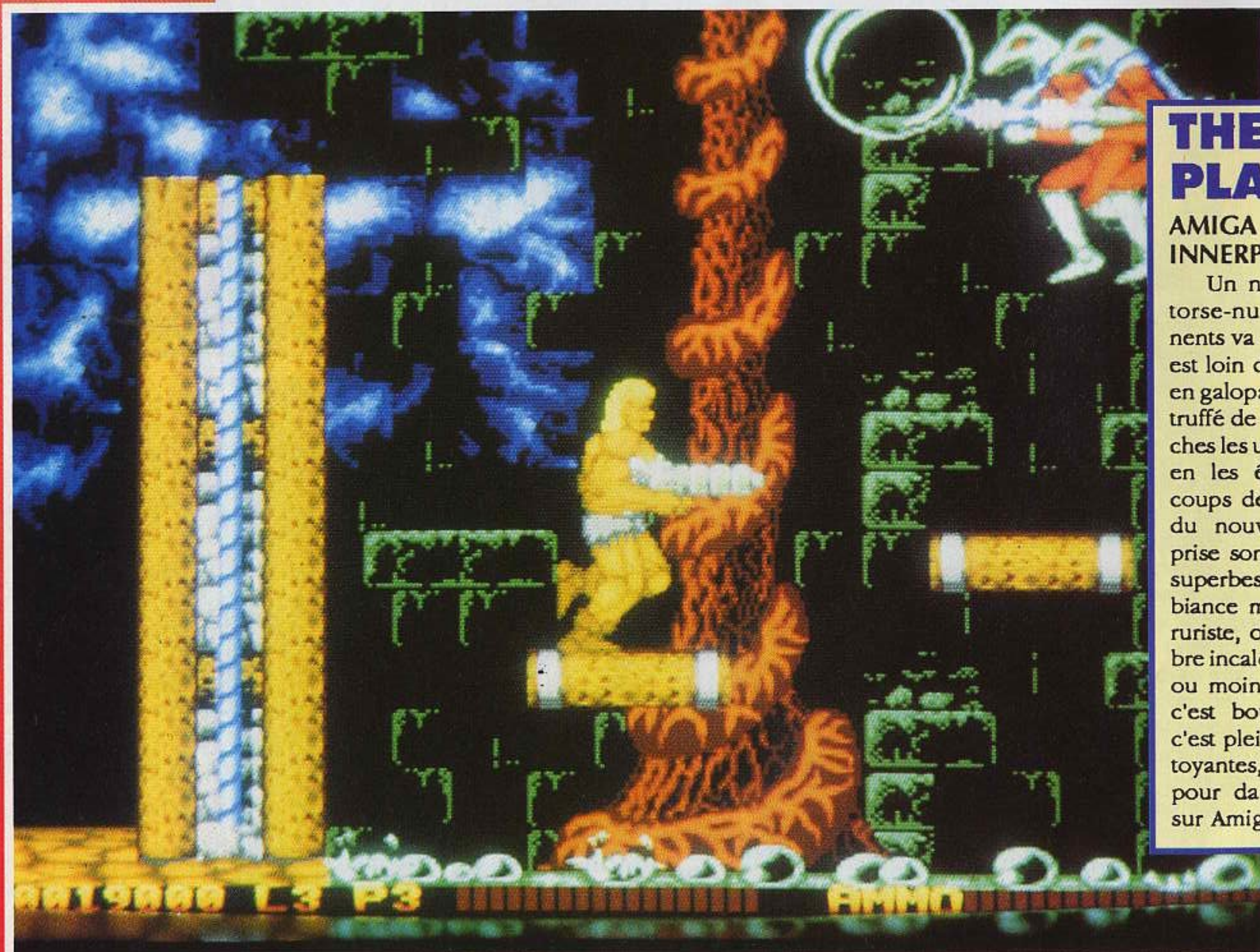


EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

ST • EDITEUR UBI SOFT

Voilà un nouveau jeu de foot qui se fait remarquer avant tout par l'animation des joueurs et plus particulièrement par celle de leur environnement: quand un but est marqué, le joueur court comme un fou, les bras en l'air. Un originalité aussi : un tableau lumineux comme ceux que l'on trouve dans les stades indique le nom du joueur qui a la balle et celui qui la lui a donné. Une ambiance sonore orne le tout et recrée correctement les bruits de la foule des supporters en délire. Attendons la version définitive pour savoir si la jouabilité est à la hauteur de la réalisation.





THE PLAGUE

AMIGA • EDITEUR INNERPRISE

Un nouveau gros-bras-torse-nu-muscles-proéminents va nous prouver qu'il est loin d'être un morveux, en galopant dans un monde truffé de monstres plus moches les uns que les autres et en les éliminant à grand coups de laser. Les décors du nouveau jeu d'Innerprise sont tout simplement superbes, mélange d'ambiance marécageuse et fururiste, où évolue un nombre incalculable d'êtres plus ou moins vivants. En plus c'est bourré d'animations, c'est plein de couleurs chatoyantes, c'est bô et c'est pour dans pas longtemps sur Amiga.

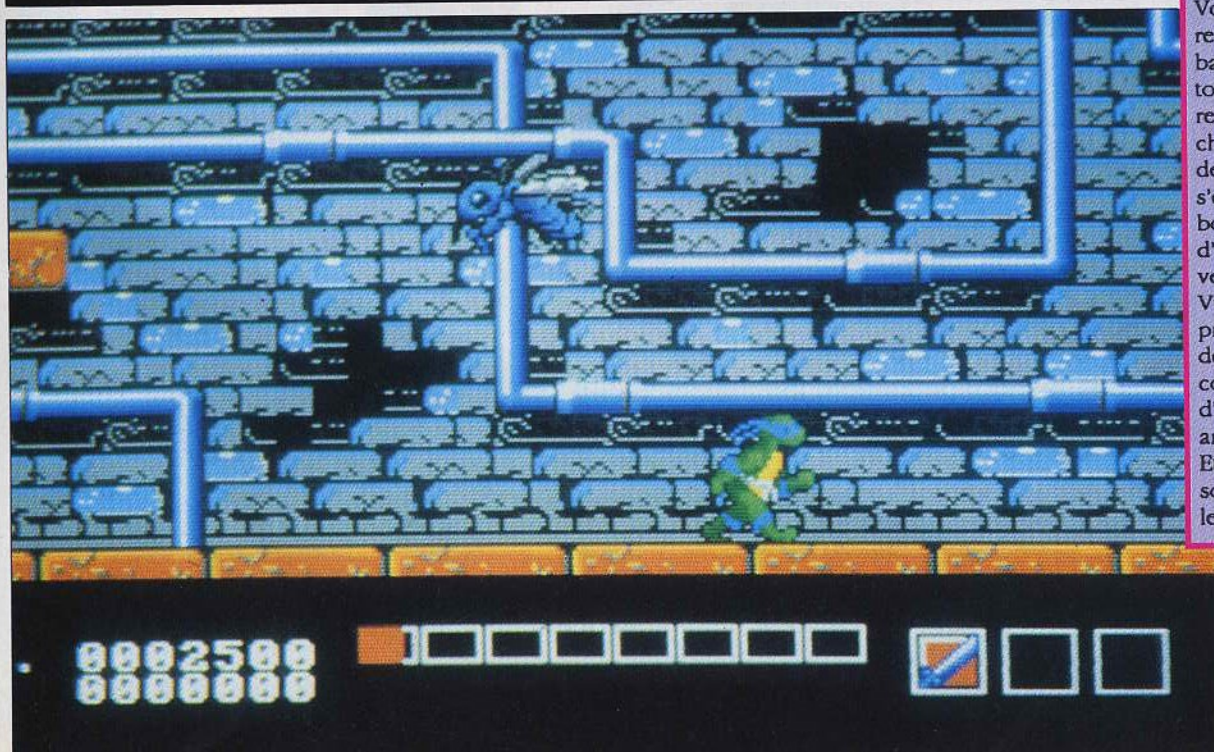
THE SECRET OF THE STEEL

ST • EDITEUR RED RAT

Red Rat va bientôt sortir un jeu d'aventure médiéval. Ce n'est pas d'une original défrisante, mais celui-ci semble néanmoins pourvu de nombreuses scènes différentes. Un tiers de l'écran sert de fenêtre de visualisation, dans un quart on peut lire un descriptif des lieux et des dialogues, et le reste est occupé par des icônes. Espérons que l'aventure prendra le pas sur la réalisation qui semble très moyenne.







TURTLES

AMIGA • EDITEUR ULTRA GAMES

Les Tortues Ninja, vous en avez certainement déjà entendu parler, ne serait-ce que si vous avez lu Joystick le mois dernier. Elle arrivent au triple-galop sur 16-bits et plus particulièrement sur Amiga, où elles défendront le bien contre le mal car l'inverse est mal vu. Vous, vous n'en dirigerez qu'une seule qui se baladera sur les trottoirs d'une ville où elle rencontrera des méchants pas bô à trucider sans pitié. Puis elle s'engouffrera dans une bouche d'égoût afin d'exterminer toute la vermine qui la hante. Vu de haut pour la première séquence et de profil pour la seconde, ce jeu, tiré d'une série de dessins animés célèbre aux Etats-Unis, apporte un souffle nouveau dans le domaine de l'arcade.

RUE BRIK A BRAQUE





◀ MAGIC BAR

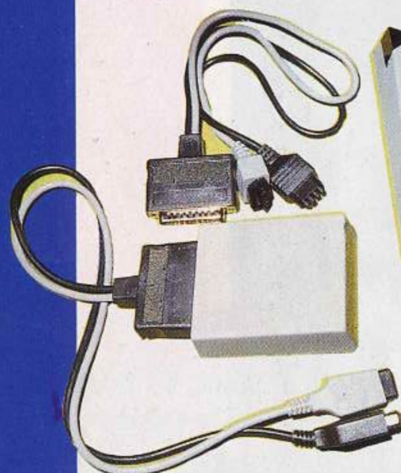
Quatre fonctions pour un seul objet? C'est à vous couper le souffle! On peut grâce à Magic Bar éviter de se fatiguer les poignets,mais c'est aussi une boîte pour ranger ses stylos, une règle centimétrique et un découpage toujours parfait de vos listings. Exclusivement pour les secrétaires aimant les sensations fortes!

Vu chez Général.

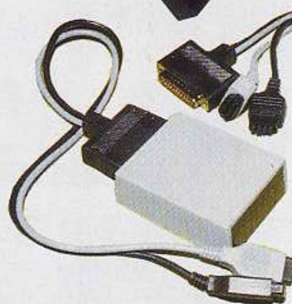
◀ TURBO MOUSE ANKO

Cette nouvelle souris fluorescente verte sur fond noir du plus bel effet est maintenant importée en France. Son ergonomie est très poussée et elle est disponible pour Compatibles PC et Atari ST. Bref, on aime...

Il vous en coûtera 365 F pour Atari ST et 395 F pour Compatibles PC









◀ RED SHOT ET DELTA ▲

Fabriqués en Chine par Acemore et distribués aux US par Camerica, ils nous arrivent enfin en Europe grâce à Visuel +, rebaptisés Red Shot et Delta au lieu de Freedom Stick et Supersonic. Mais, mis à part ce changement de nom, rien n'a changé: Leur ergonomie digne des salles d'arcades est toujours aussi parfaite, et le fait que les liaisons soient infrarouges toujours aussi agréable. Sans compter que grâce à leur adaptateur ils peuvent fonctionner à la fois sur Nintendo, SEGA, Amiga, Atari, C64/128 et Amstrad. Un commutateur permet de mettre l'autofire, et un autre de choisir le port utilisé,1 ou 2. Ca coûte 599 francs.

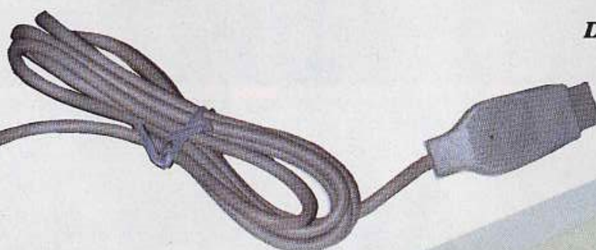
Distribué par Visuel +.

CONTRIVER MOUSE

Une souris qui séduit même les plus réticents d'entre nous. Elle s'adapte parfaitement au creux de votre main, possède une sensibilité impressionnante, et est livrée avec un tapis un peu mince mais néanmoins pratique. La souris de chez Contriver s'affirme comme étant la plus agréable à manier.

Vu chez Amie.

▶





▶ KEYSKIN SEAL'N'TYPE

Aucun clavier n'est éternel! Entre l'afflux massif de la poussière, les cendres de cigarettes égarées ou encore les liquides de toutes sortes, votre clavier ne fera pas long feu. Seal'n'type le protégera de toutes ces agressions nuisant à sa longévité.C'est la protection plastique lavable idéale vous permettant néanmoins d'utiliser normalement votre clavier. Vous ne la trouverez pas en pharmacie mais dans toutes les bonnes boutiques.Pour Amiga 500.

Vu chez Bus+.



Do you wanna be a ... ?

ROCK STAR ™

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatibles PC

Concept ROCK STAR™

le premier SOFT OPÉRA

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le video-clip (en VHS), le tee-shirt, la casquettes, et les goodies.

Rock Line ☎ 68 34 23 03

Are you ready to Rock'n Roll ?

Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?

Etes-vous prêts à enregister le Hit qui plafonnera dans les Tops ?

Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les "requins" du show-business ?

Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?

Si votre seule réponse est "YEAH..."

Vous êtes ROCK !

Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™

Une larme de stratégie, un soupçon d'arcade, quelques gouttes d'aventure, un nuage de jeu de rôle, une bonne dose de simulation économique et une musique à faire danser votre souris, laissez vous aller sous les effets de ce cocktail enivrant...







INFOMEDIA COMPUTER VIDEO GAMES

Laurant Weill

On en a parlé beaucoup récemment, principalement grâce à Harricana: il a en effet choisi de sortir un peu de la "coquille" du milieu informatique pour aller tenter l'aventure dans le grand nord canadien. Mais c'est surtout l'un des pionniers de la micro ludique: il a fondé Loriciel en 1983, qui est devenu l'une des deux ou trois premières boîtes de softs en France. Il est jeune, et loin d'être un opportuniste arrivé dans ce milieu par l'attrait de l'argent, c'est un passionné qui connaît son sujet et qui sait ce que programmer veut dire. Laurant Weill a eu la gentillesse de nous accueillir à son domicile parisien il y a quelques jours à peine...

Joystick - Tu as quel âge?

Laurant Weill - 30 ans.

Joy - Qu'est-ce qui t'a amené à l'informatique?

LW - A douze ans, mon père m'avait amené au Sicob; et j'ai un esprit un peu particulier: quand je vois quelque chose, il faut que je comprenne. Bon, quand tu vois une ampoule et que tu cherches à comprendre, ça va. Mais un ordinateur, c'est autre chose, d'autant qu'à l'époque c'étaient des monstres énormes. Et le processus de curiosité s'est déclenché. Mais l'Apple I n'existait même pas encore. Alors j'ai essayé de me fabriquer quelque chose avec des circuits logiques. J'ai commencé par un système avec des roues crantées qui faisait défiler une bande perforée, lue par une cellule photo-électrique. Je m'étais installé une console dans ma chambre qui pilotait les rideaux, la chaîne, la lumière du couloir, de ma chambre, la porte, etc. Ensuite, je me suis aperçu que j'avais besoin de mémoire. J'ai mis des circuits d'une capacité de 1 bit sur chaque cellule photoélectrique... Et puis j'ai fait des gadgets, tu sais, le genre d'appareil qui allume une lampe quand on tape dans les mains... Pour gagner de l'argent de poche, j'ai ensuite fait des systèmes



1969 : le temps de l'insouciance souriante. C'était juste avant le Sicob et le virus de l'informatique.

le grand ZOO

Entretien Michel Desangles

d'alarme, vers 15 ans. Ça marchait très fort, ça. J'avais eu les plans dans le Haut-Parleur, mais ça ne fonctionnait pas toujours. On en avait installé un à Nice, par exemple, qui se déclenchait tout le temps; comme j'étais à Paris et que j'avais quinze ans, pour le service après-vente, c'était pas évident. Ensuite sont arrivés les premiers kits. J'ai acheté un MKD2 de Motorola, à base de 6800, avec quatre digits d'adresses et deux digits de données, et il fallait retaper octet par octet les programmes à chaque fois qu'on voulait s'en servir... Puis je l'ai revendu, et j'ai fabriqué le Proteus, dont les plans se trouvaient dans Micro-Systèmes. Pour le coup, c'était un véritable ordinateur, avec un clavier, qu'on pouvait brancher sur une télé. Puis sont arrivés les Pet et les Apple, et j'ai commencé à faire des stages chez Procep. En fait, il y a toujours eu deux grandes familles qu'on retrouve partout aujourd'hui, chez Tandon, Victor, Loriciel, Atari: c'était l'école Apple et l'école Procep. Pourtant, on travaillait sur le même microprocesseur, mais on vantait les mérites respectifs de l'un et de l'autre. Il y avait aussi Tandy, mais ce n'était pas véritablement une famille. Et puis mon père, qui dirigeait une entreprise de bijouterie, m'a demandé de développer un programme de gestion. J'ai donc programmé sur un CBM 3001 un soft de gestion des ventes, sachant qu'il fallait tout écrire, le gestionnaire d'écran, la base de données... Il y avait 80% de basic et 20% d'assembleur, à peu près. Et tous les copains de mon père ont voulu l'acheter. C'est là que j'ai commencé à gagner de l'argent, tout en faisant des études de biochimie parallèlement. J'ai alors trouvé, en Angleterre, une machine qui s'appelait Oric, et j'ai amené le contrat à une société nommée Ellix, que j'avais fondée avec un copain. On a importé l'Oric, et puis je suis parti au service militaire.

Joy - Dans quel but avais-tu fondé cette société?

LW - Pour vendre de l'informatique. On vendait des compilateurs basic pour Commodore, etc. Et puis avec l'Oric, on s'est lancé dans l'informatique grand public, tout en créant à côté une division pro, en vendant les premiers compatibles PC de Victor. Mais j'étais toujours en biochimie! Et puis le service...



Service militaire : "Secret Défense" !

SECRET DEFENSE

Joy - Tu l'as fait où, ton service?

LW - J'étais scientifique du contingent, parce que j'avais fait une maîtrise d'informatique. J'ai fait un mois de classes, et j'ai été affecté à ce qu'on appelle un bureau Secret Défense où j'écrivais des programmes de gestion de fichiers pour l'armée. J'ai donc fait de l'informatique pendant un an, à trois stations de métro de chez moi. Et j'en ai profité, avec quatre copains, pour fabriquer un ordinateur.

Joy - Fabriquer? Comment ça?

LW - C'était une machine construite autour du 68000, qui était assez jeune à l'époque. On y avait mis tout ce qu'on voulait trouver dans un ordinateur: un écran 1024 par 1024 avec 4096 couleurs par ligne, la reconnaissance de la parole, une mise en relief automatique des graphismes, scrollings et sprites hard, un méga de mémoire, et même une sorte de «capteur de pensée» - en fait, ça marchait avec le feedback, on pouvait diriger un curseur à l'écran. Bref, on a travaillé un an, jusqu'à ce que le proto fonctionne, on a écrit la plus grande partie de la Rom, ça occupait la moitié d'une table de cuisine, avec des milliers de fils dans tous les sens. Le nom de code, c'était «Tom». Et au moment de le fabriquer, comme il nous fallait des moyens financiers importants, on est allé essayer de le vendre à Thomson. Tu ne peux pas imaginer ce qu'ils nous ont répondu: «Il n'y a pas de marché pour les machines 16 bits». Un an après, le premier Atari ST sortait aux Etats-Unis...

Joy - C'était en quelle année?

LW - 83.

Joy - D'accord. Tu reviens donc du service, que se passe-t-il?

LW - Eh bien, il y a toujours les études, pendant ce temps. Mais en biochimie – discipline qui me passionne toujours, car il existe tellement d'analogies entre le cerveau et l'ordinateur! – ce qui m'intéressait, c'était l'informatique médicale. Je suis allé jusqu'au DEUG, et je me suis aperçu que l'informatique m'intéressait plus encore que la biochimie. Tiens, une anecdote. Un prof m'avait proposé de rentrer en informatique, et il fallait pour cela passer un concours. Il y avait deux amphis pleins, c'est-à-dire 900 personnes. Ils remettent les copies, je lis l'énoncé, et là, je ne comprends pas. Je relis, je ne comprends toujours pas. Je regarde autour de moi et je vois 900 personnes en train de gratter sur leur papier. Je commençais à me poser sérieusement des questions, puisque pour moi le problème tel qu'il était formulé était infaisable. Mais je m'aperçois qu'en inversant deux variables, le problème devenait normal. J'appelle une surveillante et je lui explique qu'il y a probablement une erreur. Elle se met à m'engueuler, comme quoi le prof d'informatique ne pouvait pas s'être trompé; et elle me montre les autres en me disant que si ils étaient tous en train d'écrire quelque chose, c'est bien que le problème était correct. C'est vrai que c'était troublant. Un quart d'heure plus tard, je n'avais toujours rien fait. Je la rappelle, et j'insiste; elle accepte finalement d'aller voir le prof qui avait rédigé les questions. J'étais drôlement embêté, parce que pour passer en informatique, j'avais absolument besoin de réussir ce concours. Au bout d'une demi-heure, elle revient en courant et se met à gueuler: "Attendez!". Et elle marque au tableau: "Erreur dans l'énoncé, il ne faut pas lire I mais J". Grâce à ça, j'ai eu 20 sur 20, ce qui n'arrive jamais normalement, puisque j'avais signalé l'erreur. Je me demande toujours ce que faisaient les 900 autres. Bref, je suis entré en informatique, mais au retour du service, je n'ai pas eu le courage d'aller jusqu'au doctorat.



Le pari Harricana, "pour m'aérer un peu".

SPECTRUM CONTRE ORIC

Joy - Tu reviens donc du service militaire...

LW - Oui. Quelques mois plus tard, Marc Bayle m'appelle en me disant: "Je prépare un article pour Micro-Systèmes, Spectrum contre Oric, est-ce que je pourrais vous voir afin d'avoir des informations sur Oric?". On se rencontre, on se lie d'amitié, et je lui dis que j'aimerais bien montrer qu'en France on était capable de faire des programmes aussi bien qu'aux Etats-Unis ou en Angleterre. Et Marc à l'époque avait aussi écrit des programmes.

Joy - Qu'est-ce que vous aviez écrit?

LW - Des trucs comme Annuaire, Tennis, des gestions de fichiers... Et puis on a édité Crocky, Gastronon, Orion, et puis le Docteur Genius, le Mystère de Kikekankoi. On faisait tout ça à la maison, on a mis 15.000 francs chacun, on a loué un bureau de 20 mètres carrés



Rocker à ses moments perdus !

sans fenêtres, on est allé voir Philippe Seban qui travaillait dans la pub et on lui a dit: "On va être francs: il faut qu'on passe une double page dans Micro-Systèmes, mais on n'a pas d'argent, fais-nous crédit pendant deux mois". Il a accepté, on a eu plein de gens qui ont commandé par correspondance, et ça nous a permis de rembourser. Tiens, d'ailleurs, tu sais qui a écrit "Pengoric"? Eric Caen, qui est aujourd'hui à la tête de Titus.

Joy - D'où vient le nom "Loriciel"?

LW - Eh bien, on avait choisi une liste de noms, parmi lesquels "Micro-Edition". Isabelle est allée à l'INPI (NDLR: Institut National de la Propriété Industrielle, l'organisme où l'on dépose les marques), et elle nous appelé en disant que tous les noms qu'on avait trouvés étaient déjà pris. Et puis elle a dit: "On n'a qu'à prendre Loriciel". J'ai dit d'accord, mais il faut un S à la fin, Loriciels. Il n'y a aucun rapport avec Oric. On sentait déjà qu'il n'y avait pas d'intérêt à s'attacher à une marque en particulier. Et pendant longtemps, les gens qui ne connaissaient pas bien rentraient dans les magasins en demandant un Loriciels, pensant que c'était un terme générique pour les logiciels de jeu. Depuis, le S final a disparu...



CEUX QUI ONT REUSSI SONT CEUX QUI Y ONT CRU DES LE DEPART

Joy - Reprenons. Vous avez développé sur quelles machines?

LW - D'abord Oric, puis Spectrum, l'Alice de Matra, Sega Yeno, sur lequel on a développé une douzaine de softs... Le C64, bien sûr, et le Thomson. On a eu de la chance, parce que tous nos investissements ont toujours été amortis. Pourtant, on a été sollicités par beaucoup: l'Elan, le Squale, l'Adam Coleco... Mais toutes les machines sur lesquelles on a investi se sont vendues suffisament pour couvrir les frais.

Joy - Pas l'Alice, quand même!

LW - Non, mais là c'était Matra qui avait payé d'avance.

Joy - Et le Sega Yeno?

LW - On ne s'en rend pas compte, mais il s'en est quand même vendu quelques-uns. A l'époque, il y avait tout le temps des gens qui arrivaient en disant qu'ils allaient lancer une boîte de softs et devenir les maîtres du monde en quinze jours. Des allumés, j'en ai vu des dizaines et des dizaines. Des boîtes-champignon qui sont apparues et disparues... En fait, les boîtes qui restent aujourd'hui sont celles qui se sont créées tout au début. Regarde: Infogrames, Loriciels, Ere, encore qu'eux aient disparu récemment... Même Titus avait commencé en 84 comme société de services. C'est assez moral, en fait, parce que ceux qui ont réussi sont ceux qui y ont cru dès le départ. Les opportunistes, qui n'étaient là que pour le fric, ont coulé aussitôt. Tu te rappelles de Sprites, par exemple?

Joy - Bien sûr! Vous avez développé aussi sur Apple, avec un jeu qui s'appelait Scoop, en 85.

LW - Oui. C'était un bon soft, mais il n'a pas fonctionné à cause du piratage, et on a arrêté. On a développé sur Philips VG 5000, aussi.

Joy - Lui n'a pas marché du tout.

LW - En effet, mais là aussi c'était Philips qui avait payé les programmes d'avance. Mais les machines qui ont marché, on a toujours réussi à développer dessus dès le début. En fait, c'est simple: on avait le même âge que les acheteurs. Les attentes du public, c'était les mêmes que les miennes. Arrivé à 27 ans, je me suis aperçu que je n'étais plus dans ce marché. Avant, je choisissais un soft quand j'avais envie de jouer avec. Maintenant, je suis obligé d'écouter des gens plus jeunes. A Loriciel, des tas de jeunes viennent le mercredi pour tester des produits; et s'ils ont une opinion différente de la mienne, je sais que je dois fermer ma gueule. C'est dur, mais c'est indispensable.

Joy - Mais regarde ce qui se passe en musique: les chanteurs de 20 ans racontent des histoires d'amour, à 30 ans ils écrivent sur le divorce, à 40 ans ils racontent ce que ça fait d'avoir 40 ans, et comme leur public vieillit en même temps qu'eux, tout va bien.

LW - Oui, mais je ne peux pas faire ça, parce que mon public, lui, a toujours le même âge. Encore que je peux t'annoncer un scoop: on a créé une nouvelle marque. Loriciel va continuer à faire des jeux, je dirais "à l'anglaise", c'est-à-dire toujours axés sur l'action; et en septembre, on va lancer "Futura", qui éditera



Laurant et son épouse Isabelle lors de l'interview.

des jeux "à l'américaine", c'est-à-dire des simulations, des jeux plus complexes. Sherman, par exemple, s'il était sorti plus tard, aurait été dans la collection Futura; Skweek restera à Loriciel. C'est une question de cible. Il y a des gens qui recherchent plutôt des jeux "profonds", et d'autre qui recherchent plutôt la "jouabilité", quite à ce que ça dure plus longtemps. Mais la micro est un marché cyclique. Pendant deux ans, c'est la console qui marche, puis les deux années d'après ce sont les micros, puis la console à nouveau – c'est le cas en ce moment – mais ça stagne un peu, quand même. Il y a quelques temps, la micro évoluait plus vite que les mentalités, alors que maintenant elle va moins vite. On ne comble pas un dixième des besoins et des envies des utilisateurs.

Joy - Tu es plus proche de la philosophie PC ou Mac?

LW - Personnellement, je suis plus proche du PC, mais si on me demande quoi prendre, je conseille un Mac, parce qu'il est plus facile à utiliser. Pour moi,



je préfère le PC, parce qu'ils est plus modulaire: il existe des centaines de cartes, si je veux un portable j'ai le choix entre 40 modèles...

Joy - Parlons un peu de Priam.

LW - Au départ, j'ai rencontré Jean-Christophe Maurice, qui avait conçu un analyseur sémantique. Et Pascal Pellier était programmeur chez nous. Comme à l'époque je voulais me diversifier, j'ai décidé que le meilleur moyen était de faire un traitement de textes. On a donc monté Priam comme filiale. Et puis c'est devenu la première boîte française dans le domaine du traitement de textes, le nom est devenu Evolution France, et Loriciel a revendu ses parts.

Joy - Et Marc Bayle est allé chez Evolution France en tant que Directeur.

LW - Oui, parce qu'on était deux à s'occuper de deux boîtes, il fallait simplifier tout ça.

Joy - Et l'analyse sémantique n'a pas marché?

LW - Non, bien que le traitement de textes proprement dit ait bien marché. L'intelligence artificielle, ça demande des investissements colossaux. On a demandé des subventions, le dossier a été analysé par des linguistes et des cogniticiens, qui ont convenu que notre projet tenait parfaitement debout. L'analyse sémantique, ça permet à un ordinateur de comprendre des phrases du type "Nous les avions les avions", ou "nous les portions les portions", ou "la belle porte le voile". Ça permet de changer "Les oranges malades" par "les malades oranges", parce qu'un malade peut être de couleur orange alors qu'une orange ne peut pas être malade. Mais ils voulaient le voir pour le croire, et on n'a pas pu avoir de soutien financier. Au bout de trois ans de développement, on a laissé tomber la partie intelligence artificielle. Mais ça reste le traitement de textes français le plus vendu.

Joy - Le projet sémantique est donc abandonné totalement?

LW - Oui, malheureusement. C'est dommage, parce qu'on aurait pu aussi le mélanger à une encyclopédie en CD-Rom, faire de la traduction automatique...

ON A TOUJOURS ESSAYE DE FAIRE DES CHOSES ORIGINALES

Joy - Dissipons une rumeur une fois pour toutes: combien as-tu de parts dans Joystick?

LW - Zéro! Mais je suis prêt à en prendre si vous m'en proposez.

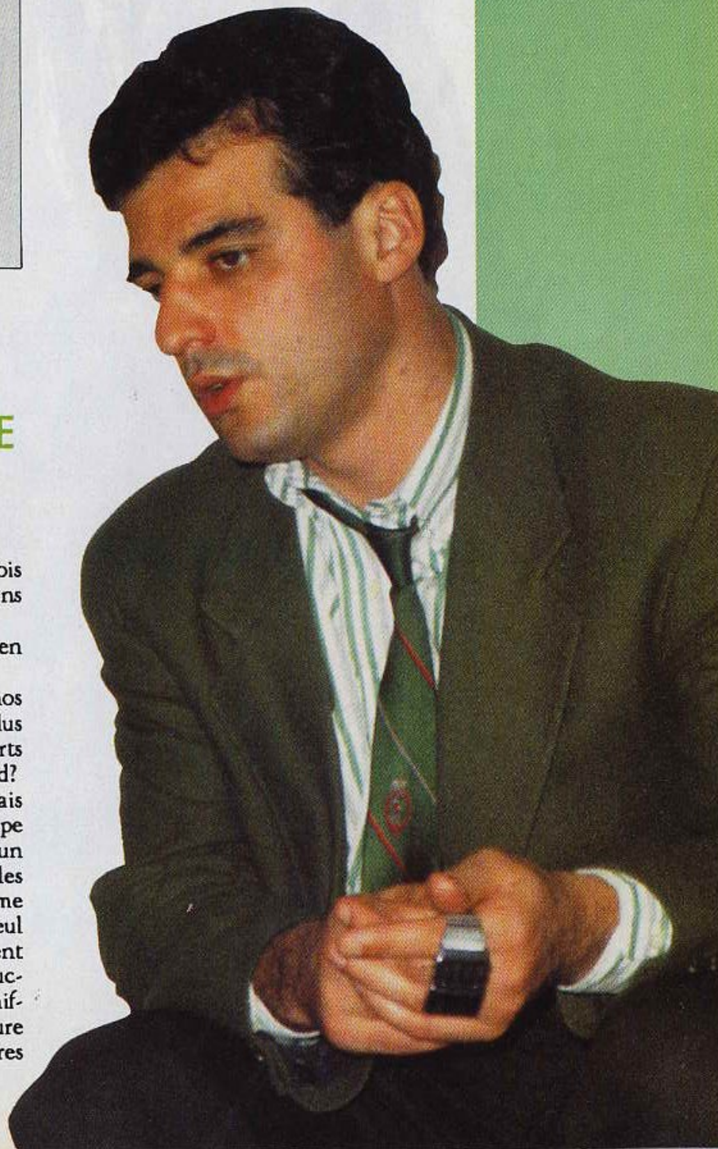
Joy - Jamais! On gardera tous nos bénefs pour nous, ça va pas la tête! Plus sérieusement, quels sont vos rapports avec Microïds, Silmarils, Broderbund?

LW - J'ai des parts de Microïds, mais à titre personnel. Je ne m'en occupe absolument pas. Silmarils n'a aucun rapport avec nous, si ce n'est qu'on les distribue de façon exclusive, comme Broderbund. En fait, Loriciel est le seul éditeur français qui soit complètement indépendant, puisqu'il a sa propre structure de distribution. 93% de notre chiffre d'affaire est fait par notre structure interne. Bien sûr, on vend aux autres distributeurs, mais ils ne représentent que 7% de notre CA. Ça nous permet d'essayer de sortir des produits originaux, par exemple Turbo Cup avec un modèle réduit, le West Phaser, des produits avec quelque chose en plus. Parce que les réseaux de distribution classiques imposent une boîte de taille standard, avec un nombre de disquettes standard et un manuel standard, c'est un peu réducteur. C'est pour ça qu'on fait des produits dont les gens nous préviennent avant qu'ils sont invendables et irréalistes, mais on les fait quand même. En tous cas, on a toujours essayé de faire des choses originales, qui sortent de l'ordinaire. Quand on a sorti Turbo Cup, on nous a dit: "C'est pas du logiciel, c'est du jouet, vous allez vous casser la gueule, les magasins vont refuser de le stocker!". Et Turbo Cup a été la meilleure vente de l'année. Idem pour le West Phaser.

Joy - Allez-vous développer des cartouches?

LW - Oui, et si possible pour un maximum de consoles, puisqu'on ne veut se lier à aucun fabricant en particulier. On sortira entre deux et quatre cartouches cette année, pour différentes consoles, et on va commencer à s'intéresser à des marchés comme la Lynx et le Portfolio. Tennis Cup est un des softs qui sera probablement adapté sur deux des cinq - pardon, quatre grandes consoles du marché (rires).

Joy - Quels sont les axes de dévelop-

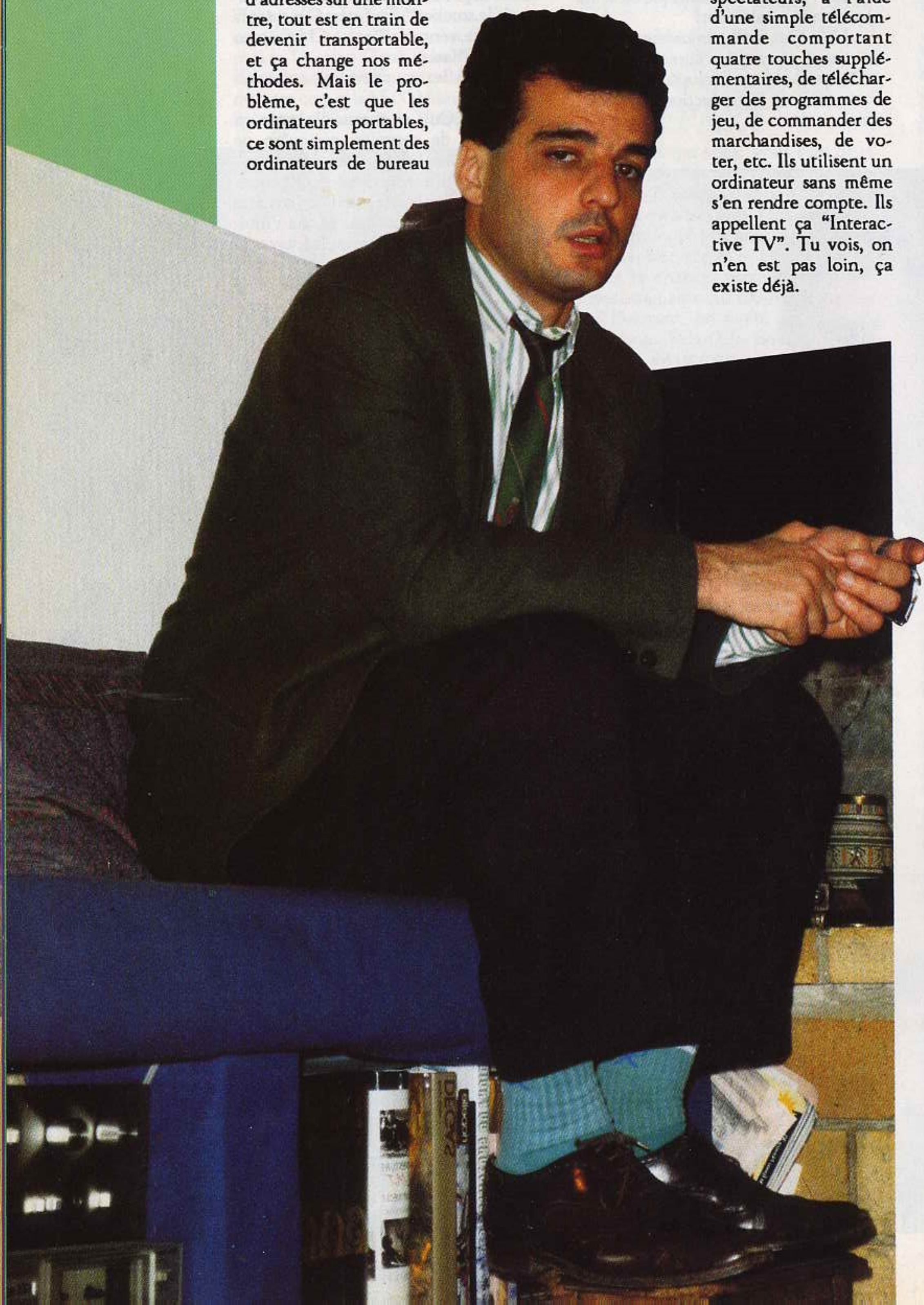


pements que tu envisages à long terme?

LW - C'est ce qui permettra à l'ordinateur de communiquer avec l'extérieur. Pour l'instant, il n'a aucun lien avec la vidéo, le son... C'est comme quelqu'un d'extrêmement intelligent qui ne pourrait pas se mouvoir. Je suis persuadé que le futur sera axé vers les machines capables de communiquer. Déjà, on peut travailler de plus en plus chez soi, avec des fax, des modems... On aura de moins en moins besoin d'aller dans un bureau, car la seule utilité d'un bureau, c'est de centraliser des outils. A mesure que ces outils seront de plus en plus ouverts et portables, le bureau perdra sa raison d'être. Regarde le walkman, le discman, le watchman, le caméscope, l'ordinateur portatif, le carnet d'adresses sur une montre, tout est en train de devenir transportable, et ça change nos méthodes. Mais le problème, c'est que les ordinateurs portables, ce sont simplement des ordinateurs de bureau dont on a réduit la taille, mais ils ne répondent pas encore à nos besoins. Il leur manque quelque chose d'essentiel: les outils de productivité, comme par exemple Memory Mate, qui permet de classer ses idées, ou Print Shop, qui permet de faire des bannières, des cartes de visite, de vœux... On arrivera à ce que j'appelle le Home Leisure System, c'est-à-dire quelque chose qui relierait le son, la vidéo, la domotique, l'alarme et le micro-ordinateur. L'ensemble sera interconnecté. Déjà, on s'en approche, puisque qu'avec un vidéodisque on relie la chaîne hi-fi à l'image.

Joy - D'après toi, c'est à quelle échéance?

LW - Au Canada, il existe déjà une chaîne de télévision qui permet à ses spectateurs, à l'aide d'une simple télécommande comportant quatre touches supplémentaires, de télécharger des programmes de jeu, de commander des marchandises, de voter, etc. Ils utilisent un ordinateur sans même s'en rendre compte. Ils appellent ça "Interactive TV". Tu vois, on n'en est pas loin, ça existe déjà.



TOUT LE MONDE M'AVAIT DIT QUE C'ETAIT INFAISABLE!

Joy - Restons au Canada, et parlons un peu d'Harricana. Je dois dire que l'article du dernier numéro prêtait à confusion: je disais que tu étais arrivé presque dernier, que tu t'étais fait remorquer à vingt à l'heure, etc. En fait, c'était de l'admiration, mais mal exprimée. Parce que j'étais parti du principe – comme beaucoup de monde, d'ailleurs – que normalement, tu ne devais pas résister plus de deux jours. Etre parvenu à terminer la course, c'était donc drôlement bien, mais je l'ai mal dit. Mea culpa. Maintenant, pourquoi as-tu décidé de faire cette course?

LW - D'abord, je voulais m'aérer un peu. Et puis, tout le monde m'avait dit que c'était infaisable, c'était donc un défi. Mais plus que tout, depuis que René Metge m'en a parlé, je rêvais de le faire. Parce que c'était le premier Harricana, c'est important. Personne ne savait ce qui allait se passer, personne ne savait quelle machine était la meilleure, personne ne connaissait les seuils de résistance. Maintenant, grâce à cette première, on connaît ça un peu mieux, et les prochaines éditions, tout en restant intéressantes, n'auront pas ce parfum de découverte.

Joy - Combien de concurrents ont abandonné en cours de route?

LW - 10 équipes sur 30, pour diverses raisons: accidents, intoxication, certains ont craqué psychologiquement... Nous, notre objectif, c'était simplement de tenir jusqu'au bout. On ne pensait même pas y arriver.

Joy - Quand tu es rentré, à l'aéroport, tu as dit que tu ne le referais plus jamais.

LW - En fait, il y a trois étapes. Pendant la course, non seulement je me suis juré de ne plus le faire, mais en plus je voulais réussir à rentrer pour prévenir tout le monde qu'il ne fallait jamais faire des choses comme ça, que c'était un truc de fou. Et puis dans l'avion de Radisson à Montréal, je discutais avec un des éclaireurs, et je sentais mon esprit qui se débarrassait petit à petit des mauvais souvenirs. Alors que pendant la course, on était parfois à hurler dans nos casques pour se calmer, on avait le dos bousillé – c'est 2500 kilomètres de bosses! Et maintenant, j'ai complètement oublié ça. En fait, ça m'a donné une grande leçon: c'est que placé dans des circonstances difficiles, l'impossible peut être repoussé à des limites insoupçonnées. Par exemple, on a cassé les suspensions, on ne dormait que quatre heures par nuit, je me suis cassé la gueule en faisant un soleil, on a réparé, et on a finalement crevé un piston sur la banquise, logiquement, c'était fini, archi-fini. Il n'y avait même plus un millième d'espoir. On avait d'ailleurs annoncé qu'on abandonnait, en faisant des signes à l'hélico. Et puis, guidé par je ne sais pas quelle



force, on a attaché les skidoos ensemble, ça nous a pris dix heures, on est arrivé dans un bled – enfin, un bled, c'est beaucoup dire, il n'y avait même pas de route qui y menait – au milieu de nulle part, à minuit, et on a trouvé, tout à fait par hasard, un indien qui avait un piston de rechange pour Cheyenne 500cm3. C'est impossible, ça, normalement! Mathématiquement, c'est impossible! Alors on a réparé, jusqu'à trois heures du matin, et on est repartis.

Joy - Vous avez souffert du froid?

LW - Non, pas du tout, parce qu'on bougeait tout le temps. Le pire, c'est la fatigue, surtout la fatigue psychologique.

Joy - Tu es encore en rapport avec tes co-équipiers?

LW - Oui, on s'entend toujours très bien. C'est du bol, d'ailleurs, parce qu'on ne se connaissait pas bien au départ et que tout est fait pour que tu t'engueules avec eux. Il faut vivre en cohabitation 24 heures sur 24, s'il y en a un qui pique la couverture sous la tente c'est aussitôt un drame, si l'un des équipiers se plante pendant la journée, il faut s'arrêter pour le sortir de la poudreuse, s'il se plante deux fois, ça va encore, mais au bout de la cinquième fois, tu craques, tu t'engueules et tout est fait pour que tu le laisses là, c'est logique. D'ailleurs, certaines équipes passaient leur temps à s'engueuler. Nous, ça a marché parce qu'on avait le même objectif: arriver, sans se préoccuper du classement.

Joy - Alors, finalement, tu le referas ou pas?

LW - Je ne sais pas encore. Mais c'est sûr que ça marque. Un de mes coéquipiers n'a pu parler à personne pendant une semaine. Tu reprends conscience de l'instinct de survie, qu'on a tendance à oublier dans une société civilisée.

Joy - Quels sont tes loisirs?

LW - J'utilise énormément mon Atari. C'est à la fois du travail et du loisir, en fait, puisque c'est ma passion et que je m'amuse, mais en même temps ça me sert pour mon boulot.

Joy - Tes enfants se servent de ton ordinateur?

LW - Aurélie commence à jouer avec des jeux éducatifs. Jérémy est trop petit.

JE LIS TOUTE LA PRESSE INFORMATIQUE FRANÇAISE, ANGLAISE, AMERICAINE...

Joy - Quoi d'autre? Tu lis?

LW - Oui, beaucoup. Déjà, toute la presse informatique française, anglaise et américaine. C'est colossal! Et je lis vraiment, hein, je ne fais pas que survoler. Et puis, je lis de la SF: Clarke, Asimov, avec la série Fondation... Je n'aime pas les histoires de droïdes, tout ça. Pourtant, j'ai passé des années à aller au Festival du film Fantastique, mais je ne peux plus.

Joy - C'est vrai, ça correspond à une période. J'ai l'impression qu'on s'en lasse, au bout d'un moment.

LW - Oui, je n'arrive plus à regarder des films d'horreur. Je lis Muriel Cerf, aussi. J'ai relu la Bible, récemment. Je suis très éclectique, en fait. J'ai lu une biographie de Louis XI, il n'y a pas longtemps.

Joy - Le cinéma?

LW - Ecoute, les trois derniers films que j'ai vu au cinéma, c'est le dernier Indiana Jones, à Chicago, le dernier Indiana Jones, à Paris, et, euh... Bagdad Café, peut-être. Non, j'ai dû en voir un plus récemment, mais je ne m'en souviens plus. En revanche, comme j'ai un vidéodisque, je regarde beaucoup de choses. J'ai le Grand Bleu en version longue, là, avec les basses à fond, ça rend pas mal... Je regarde les informations, aussi, au moins trois fois par jour.

Joy - Tu regardes le sport à la télé?

LW - Je commence à m'y intéresser, à force de rencontrer tous les grands, René Metge, Darniche...

Joy - En musique? Tu joues du synthé depuis des années, tu en as plusieurs.

LW - J'aime bien le classique, les choses fortes, comme Rachmaninov, les Strauss, mais je n'aime pas du tout Vivaldi, par exemple. J'aime aussi John Williams, le compositeur de Star Wars, Rencontres du troisième type, E.T., etc. Mais là aussi, je suis éclectique. Je suis d'ailleurs plus sensible des oreilles que des yeux. Il ne me viendrait jamais à l'idée d'acheter un tableau, par exemple. Alors que je ne pourrais pas vivre sans musique, sans en jouer.

Joy - Bon, il est une heure du matin, on a tous école demain... Merci de nous avoir reçu.

LW - Au revoir.



Dorénavant, et à partir de ce numéro, vous aurez droit chaque mois à un super test, celui du meilleur jeu toutes consoles confondues. Ce mois-ci, c'est Nintendo qui est à l'honneur et surtout Zelda II.



ZELDA II

Souvenez-vous, c'était il y a très longtemps, un soft superbe, répondant au doux nom de Zelda, apparaissait sur nos consoles chéries. La différence essentielle entre le cinéma et la micro réside dans le temps que met le n° II pour sortir sur les écrans: au ciné, ça va drôlement plus vite, puisque souvent, sûr du succès, iles deux films sont tournés en même temps. Si Nintendo avait deviné l'extraordinaire succès de Zelda, il est fort probable que la suite serait venue plus tôt.



Dans le premier épisode, Link, après un combat mortel, avait réussi à vaincre Ganon, à s'emparer de la Triforce puis à délivrer la princesse Zelda. A ce moment-là, au lieu de l'épouser et de l'engrosser en série pour assurer la pérénité du royaume, -ce qui d'ailleurs ferait un très bon soft hard-il vagabonda afin d'assurer la restauration d'Hyrule. Franchement, pousser l'abnégation à ce point, même les curés le font plus! Surtout que, pauvre Link, Ganon, ben il n'est pas mort, enfin pas complètement et qu'il suffirait que l'un de ses disciples resté sur place verse le sang de Link pour qu'aussitôt l'immonde Ganon redevienne vivant comme si de rien n'était! Ce n'était pas la peine de se coltiner le premier soft du nom pour en arriver là!

Un beau matin, Link vit apparaitre sur le dos de sa main une étrange marque qui ressembait étrangement à l'emblème du royaume . En ce temps-là, au lieu d'aller voir un dermatologue et de procéder à des



vraie princesse Zelda, qui connaissait le secret de la Triforce, avait refusé de le révéler à un magicien véreux. Dans sa colère, il l'avait plongée dans un sommeil aussi profond qu'éternel. Impa, donc, emmena Link au chevet de la belle endormie, dans une pièce fermée que justement la marque sur la main de Link ouvrait! Elle lui remit six cristaux et un parchemin portant l'emblème royal que seul celui qui possède la marque peut lire. Par la lecture du parchemin, Link appris qu'il existait en réalité trois Triforces, celle de la puissance, cele de la sagesse et cele du courage. Les trois réunies, la Triforce donnera toute sa mesure. Déjà une seule, ce n'était pas mal, alors on imagine les trois rassemblées! Il ne reste plus qu'à récupérer les Triforces et c'est gagné!

Une question, en passant... Combien de temps avez-vous mis pour terminer Zelda? En considérant que vous étiez plus jeune, votre expérience ludique moindre ainsi que votre Q.I. (dans le cas contraire, ce serait grâve...), en supposant que les plus jeunes ont forcément plus de devoirs que l'an dernier et une petite amie (ou un petit ami pour les joueuses) mais aussi que vous dormez moins et que les parents ne vous envoient plus au lit à 9h, comptez facilement le triple de temps. Même en utilisant, merci Joystick, nos petits trucs, il va falloir bosser dur. Mais le voyage en vaut la peine, et les améliorations par rapport à Zelda I, sont substancielles et nombreuses. Le pléonasme est sensé bien vous faire comprendre ce que j'écris: si le principe du jeu est très proche de la première moûture, les visites des villes, des châteaux et des cavernes, ainsi que les combats se déroulent sur un plan horizontal, ce qui est beaucoup plus agréable à jouer. Le petit fascicule joint au mode d'emploi traduit les textes qui apparaîtront à l'écran au cours du jeu. Bien pratique pour ceux qui ont choisi l'allemand ou l'espagnol en première langue, mais un peu gênant pour les vrais joueurs qui éviteront de le consulter à tout bouts de champ car il donne,



analyses pour le cas où l'on aurait attrapé une MST coriace, le bon peuple consultait un rebouteux non remboursé par la sécu. N'en connaissant point, Link alla voir Impa, la nourrice de Zelda, une femme sage et agée qui fut épouvantée à la vue du signe. A ce moment du récit, faites gaffe à bien suivre car cela se complique un tantinet. Zelda n'est pas Zelda, tout en étant Zelda, car Zelda est le nom de toutes les princesses nées depuis des générations. Tout cela parce qu'il y a bien longtemps, la

Chef de rubrique
J.M. Destroy

consoles

finalement, une partie de la solution. Une partie seulement, ce n'est pas la peine de vous précipiter dessus! Il faut d'abord acquierer, non, acquerire, non akier, enfin je veux dire prendre de l'expérience. A chaque combat victorieux, l'ennemi vaincu, un chiffre s'envole qui correspond au nombre de points gagnés. Comme d'habitude, plus Link gagne de points plus il acquiert (ouf, j'y arrive) de l'expérience et plus il est fort. Mieux, il combattra des ennemis de plus en plus costauds et les vaincra. Trois éléments décuplent la force de Link et il est nécessaire de les élever tous ensemble. Les impatients en seront pour leurs frais car il est impossible de visiter les palais et autres lieux sans avoir préalablement atteint un niveau déçent, au moins égal à huit. Il faut déjà y arriver ! Heureusement, le jeu comporte la même pile au lithium que le premier, pile qui dure, en théorie, cinq ans. Et dans cinq ans, eh bien il y aura longtemps que Joystick vous aura donné la solution complète du jeu.



Misoju

GRAPHISME : 16 • SON : 15 • ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18 • INTERET : 18
VERDICT: 90 % **PRIX: 350 francs environ**



GOLDEN AXE

EDITEUR : SEGA

PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avenue

Pour cette terrible aventure, vous avez le choix entre trois valereux combattants: Ax le barbare, Tyris l'amazone (dans une tenue hyper sexy, c'est celle que je préfère!) et Gilius le nain. A travers des territoires hostiles, vous devez retrouver la hache d'or (d'où le titre: Golden Axe) détenue par un infâme démon des enfers. Votre mission débute dans le village de la tortue. Ici, pas de répit puisque les créatures, aussi imaginaires que préhistoriques, attaquent immédiatement le héros, afin de lui faire perdre son énergie, symbolisée à l'écran par des petites barres en bas à gauche. Armé de votre épée ou de votre hache (cela dépend du personnage que vous aurez sélectionné au départ), vous devrez combattre toutes ces satanées bestioles immondes qui se dresseront devant vous. Grâce à vos pouvoirs magiques et à de petites fioles que vous aurez eu le soin de récupérer sur le corps de vos victimes, vous pourrez invoquer les foudres de Dieu (soit béni!), qui sont au nombre de treize (les piliers de feu, les fantômes de feu, le souffle du dragon, le big bang, etc...), chose bien utile notamment lorsque vous ne savez plus ou donner de l'épée. Le jeu en lui-même se déroule en pseudo 3D (pseudo, car la taille des personnages ne varie pas en fonction de la position qu'ils occupent par rapport aux paysages). Les décors et le graphisme des guerriers et des monstres sont somptueux, rien n'a été laissé au hasard dans Golden Axe, même les bruitages (le plus souvent digitalisés) et les musiques sont remarquables. La seule critique que j'émettrais concerne le jeu en lui-même qui reste à mon sens un peu simple dans sa conception (le scénario craint un peu!), mais sa réalisation est impeccable. En tout cas Golden Axe sur Megadrive est de loin la meileure version qu'il m'ait été donné de voir. Similaire à l'arcade...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19
ANIMATION : 17
SON : 17
MANIABILITE : 17

VERDICT : 91 %







SEGATEST

SUPER HANG ON

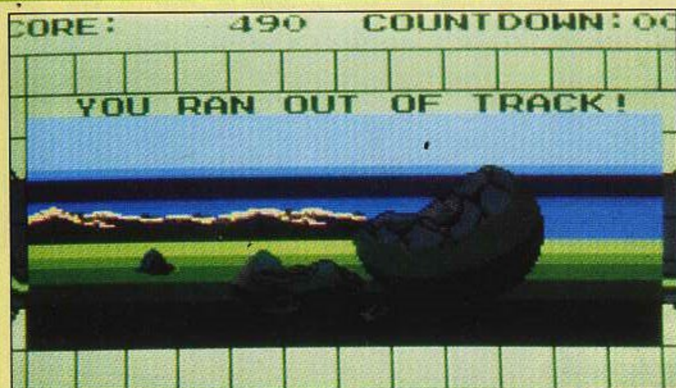
EDITEUR : SEGA

PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avenue

Super Hang-On (bien connu des possesseurs d'Atari ST ou d'Amiga) est une course de motos se déroulant aux quatre coins du monde. Au programme: l'Afrique, l'Amérique, l'Asie et enfin l'Europe. A chaque course remportée, un nouveau continent, un nouveau challenge. Au départ, votre moto est déjà sur-équipée, en effet un turbo y est incorporé. Une ligne droite, un coup d'oeil aux rétros (y en a pas mais c'est pas grave!), et hop! C'est parti... 280... 290... 300... 310 km/h, c'est facile avec Super Hang On, quel pied! Vous avez le choix entre deux types de courses: un duel contre un "biker" de la console, ou bien une compétition entière, un championnat du monde, somme toute. Chaque course est décomposée en stages que vous devrez terminer en un temps minimal pour accéder à la course suivante. Si vous n'êtes pas trop mal placé, une certaine somme d'argent vous sera allouée. Elle vous permettra d'acheter des accessoires (nouveau cadre, nouveau moteur, nouveaux pneus, etc...) améliorant ainsi les capacités de votre bécane. Un système de mots de passe (à ce sujet, allez donc faire un petit tour vers les Jeux Crack), permet également de reprendre une partie en cours. Ready pour brûler du bitume? Alors allons-y.

Super Hang On est la première course sur Megadrive, et quelle réussite! La taille des motos, les musiques -quatre au choix- n'ont absolument



BLODIA

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : ENVIRON 400 F

Enfin un jeu de réflexion sur PC Engine, on n'avait pas vu ça depuis Shanghai. Il était temps, on commençait à désespérer et j'entendais même certaines mauvaises langues (des langues de crétins, je vous l'accorde) dire déjà: c'est franchement nul, la PC Engine, y a que des Shoot'em Up, y a pas assez de jeux d'aventure, y a pas de jeux de réflexion, y a que de la baston, tout est en japonais, et j'ai mal aux pieds, mais c'est hors sujet». Eh bien voilà, le sauveur est là: il s'appelle Blodia et c'est tout en anglais. L'idée du jeu n'est pas révolutionnaire, puisqu'il s'agit de faire avancer une boule à l'intérieur d'un tuyau, lequel est installé sur des plaques que vous pouvez déplacer à volonté. Quinze labyrinthes «tuyautesques» sont pré-définis. Vous pouvez à volonté commencer par le premier ou le second, tous deux assez simples, ou bien par le troisième ou même le quinzième, mais là je vous souhaite bon courage. Une option de création de vos propres labyrinthes a également été prévue par les auteurs, ce qui donne au jeu une plus grande durée de vie. Un système de codes et de mots de passe permet également de reprendre une partie en cours, moyen ingénieux, surtout lorsqu'on a une envie pressante. Si l'idée de Blodia n'est pas une révolution, il n'en demeure pas moins que le réalisation est nette et sans bavure. Pas de fioritures inutiles, les graphismes sont sobres. La seule originalité réside dans le graphisme qui indique que l'on a perdu. Cynisme ou simple perversion, je vous laisse l'entière responsabilité de vos pensées. Blodia est donc un jeu simple dans sa réalisation, mais qui devient hyper complexe lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 14 • ANIMATION : -
SON : 17 • INTERET : 16

VERDICT : 76%

TIGER ROAD

EDITEUR : VMI/CAPCOM

PRIX : ENVIRON 500 F

Et voici encore une nouvelle adaptation d'un hit d'arcade, et pas des moindres, puisqu'il s'agit ici de Tiger Road. Développé à l'origine par Capcom, il est maintenant disponible sur PC Engine. Vous êtes un valeureux guerrier nippon (ni mauvais d'ailleurs), vivant à la grande époque des samouraïs, à la recherche d'un talisman perdu. Vous n'êtes heureusement pas tout seul.... Tout dans la réalisation de ce soft est excellement exécuté, aussi bien la musique attrayante à souhait que les graphismes soignés et variés, que l'animation des personnages, ou encore les scrollings multi-directionnels. Cependant il manque un je ne sais quoi qui nuit à la jouabilité du jeu. D'où une certaine lassitude due peut-être au nombre, à mon avis trop élevé, de ce type de jeux sur PCI. C'est dommage, car la réalisation est tellement parfaite, qu'on a vraiment de la peine... Snif! Snif! Snif!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 18
SON : 17 • MANIABILITE : 18

VERDICT : 78%



PC ENGINE TEST

rien à envier à la version originale (celle des arcades). Seuls, les graphismes des décors et l'animation laissent quelque peu à désirer, cette dernière étant bien trop lente pour restituer les vitesses que l'on atteint avec Super Hang On. Malgré cela, Super Hang On est la meilleure course de motos toutes machines confondues. Qu'on se le dise!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 16
SON : 18
MANIABILITÉ : 17

VERDICT : 90%





SEGA TEST

DROP ROCK

EDITEUR : DATA EAST

PRIX : 400 F ENVIRON



Ahhhh! Enfin un Break Out sur PC Engine! Il était temps, on commençait à désespérer! Il est vrai que Drop Rock est très largement inspiré des classiques jeux de raquettes, Arkanoïd, ou autres Tonic Tyle sur ordinateurs ludiques. Mais il diffère largement de ceux-ci en plusieurs points. En premier lieu parce que vous ne dirigez pas une petite barre, mais une espèce de boule multicolores. Ensuite, le traditionnel mur de briques laisse la place à des grappes de fruits (raisins, pommes, melons, pastèques, etc...). Jusque là encore, rien de vraiment révolutionnaire... Mais là ou les choses commencent à devenir plus intéressantes, c'est lorsque ces grappes de fruits foncent sur vous. Il faut alors essayer d'enrayer le processus de croissance en s'attaquant à la racine du mal, c'est-à-dire de l'arbre fruitier. Si vous y parvenez vous pourrez ainsi détruire tout un agglomérat de fruits, ce qui est nettement plus rapide et plus efficace que d'essayer de détruire les fruits un par un. L'introduction du jeu est intéressante, puisqu'il s'agit d'un tout petit dessin animé (disons que seul la bouche des personnages est animée, ce qui restreint beaucoup la notion d'animation). Le jeu est correctement réalisé, mais son intérêt est tout relatif.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 15 • ANIMATION : 16 • SON : 15 • MANIABILITE : 13

VERDICT : 69%

PC ENGINE TEST

STRANGE ZONE

EDITEUR: TAITO

PRIX : ENVIRON 500 F



Taito. A ce seul nom, on commence à avoir des sueurs froides, les jambes tremblantes et des frémissements partout dans le corps, tant la réputation de cet éditeur dans le domaine des jeux d'arcade est grande. Mais quelle surprise, le titre de ce jeu nous est inconnu, jamais relevé dans une salle d'arcade, mais alors vraiment jamais, complètement inconnu! Pour une affaire étrange, c'est vraiment une étrange affaire. Bon, trêve de bavardages inutiles, parlons plutôt de ce qui vous intéresse, le jeu proprement dit. Si j'ai bien compris l'histoire (la doc était en japonais, vous comprendrez alors mon léger malaise), vous devez délivrer vos amis qui ont été enlevés par un monstre avide de chair fraîche. Pour ce faire vous éliminerez, à l'aide d'une petite balayette et d'une arme qui nous est encore inconnue, toutes les bestioles qui se mettront en travers de votre chemin (sauterelles, petits fantômes genre Pac-Man, lutins bizarroïdes, etc...), et bien évidemment les traditionnels monstres de fin de niveau sans lesquels un jeu d'action ne serait pas ce qu'il est. Strange Zone est joliment réalisé, les dessins des personnages et les monstres divers sont très nettement inspirés des dessins animés japonais. Les décors, bien qu'un peu répétitifs, sont remarquables dans leur esthétisme. Le seul point noir réside dans la musique vite lassante. Ce nouveau jeu de Taito, sans être un must (loin de là!) est très franchement sympa à jouer.



J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 17 SON : 10 • MANIABILITE : 18

VERDICT : 75%

PC ENGINE TEST

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

***EXCLUSIF :** les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1890


GAME BOY 690 F


NEC PC ENGINE 1490 F



LYNX 1590 F

SEGA 16 BITS

CONSOLE MEGADRIVE 16 BITS	
PERITEL COMPLET	1890
PRO JOYSTICK 2	490
AIR DRIVER	495
ALEX KID IN MIRACLE WORLD	450
ALTERED BEAST	399
AFTER BURNER	450
CURSE	450
FORGOTTEN WORLD	450
GHOULS AND GHOSTS	450
GOLDEN AXE	450
HERZOG 2	450
KOJUKO	450
KUJAKUOH 2	399
PHANTASY STAR	450
NORTH KENCHIRO	450
NEW ZEALAND STORY	450
NORTH KEN	450
RAMBO 3	450
SUPER LEAGUE	410
SUPER HIDLINE	450
SUPER HANG ON	450
SUPER MILITARY COMMANDER	450
SPACE HARRIER 2	399
SUPER MASTER GOLF	450
SUPER SHINOBI	450
SUPER HANG ON	450
SUPER REAL BASKETBALL	450
SOKO BAN	399
TETRIS	450
THUNDERBLADE	450
THUNDERFORCE 2	450
TATSUJIN	399
VERMILON	450
WORLD CUP SOCCER	450
ZOOM	399

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120
BOXING	149
BEAMRIDER	125
CIRCUS + PADDLE	120
CALIFORNIA GAMES	190
CARNIVAL	110
DARK CHAMBER	149
DEFENDEUR 2	160
DECATHLON	190
DESERT FALCON	169
DEMON ATTACK	160
DIG DUG	130
DOUBLE DRAGON	190
DOUBLE DUNK	169
DRAGSTER	110
F 14 TOMCAT	190
FIRE FIGHTER	110
FOOTBALL SOCCER	130
GHOSTBUSTER	140
GALAXIAN	120
GLACIER PATROL	110
GRAND PRIX	125
HERO	140
ICE HOCKEY	125
JUNGLE HUNT	120
KUNG FU MASTER	180
KEYSTONE KAPERS	125
MARIO BROS	149
MEGAMANIA	110
MIDNIGHT MAGIC	120
MISSILE COMMAND	120
MOON PATROL	120
OFF THE WALL	160
PINBALL	110
PHOENIX	140
POLE POSITION	120
ROAD RUNNER	160
RADAR LOCK	160
REALSPORT SOCCER	120
REALSPORT TENNIS	120
RIVER RAID 2	179
SECRET QUEST	169
SOLARIS	130
STARGATE	140
STAR VOYAGER	125
SUPER BREAKOUT	120
VANGUARD	120
VOLLEYBALL	120
WINTER GAMES	180

'NEC-PC ENGINE

PC ENGINE NEC CONSOL	1490
CD ROM UNIT NEC	3990
BIG MAN WORLD NEC	299
GALAGA NEC	349
MOTOR ROADER NEC	399
SPACE HARRIER NEC	399
FANTASY ZONE	449
VIGILANTE	499
PACLAND	449
SON SON 2	449
ROCK ON	449
CYBER CROSS	499
DEEP BLUE	449
BREAK IN	399
FINAL LAP	499
BLOODY VOLF	499
NAXAT OPEN	449
SUPER JOYSTICK	399
WORLD STADIUM	399
HONEY IN THE SKY	299
JOYPAD	349
MR HELI	499
SHINOBI	499
PRO BASKET	499
R TYPE	449
CD SIDE ARMS	499
WATARU	349
CD ALTERED BEAST	499
HEAVY UNIT	549
PC KID	499
KNIGHT RIDER	499
F1 TRIPLE BATTLE	499
CD RED ALERT	499
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	299
CD WONDERBOY 3	499
ATOMIC ROBO KID	499
NINJA WARRIOR	499
TIGER HELI	499
SIDE ARMS	449
TAITO MOTOR BIKE	499
GUNHED	499
CHASE HQ	499
P 47	499
KUNG FU	299
YAKATTOCHUKI	299
WONDER MOMO	349
SHANGAI	399
R TYPE 2	449
DORAMON	499
DRAGON SPIRIT	499
DUNGEON EXPLORER	499
F1 PILOT	499
JAPAN WARRIOR	499
CHAN AND CHAN	499
LEGENDARY AXE	499
WORLD COURT TENNIS	449
WINNING SHOT	349
BLODIA	349
PARANOIA	449
DROP ROCK	399
NEW ZEALAND STORY	499
TIGER ROAD	499
CYBERCORE	399
STRANGE ZONE	399
CD SUPER DARIUS	
CD GOLDEN AXE	449
CD FINAL ZONE 2	449
VOLKIEV	389
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	195
JOYPAD SIMPLE	290
ARMED FORCE	399
KING OF CASINO	349

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749
MASTERSYSTEM + PHASER	1049
SUPER SYSTEM PHASER+LUNETTE 3D	1399
PHASER SEUL	269
PHASER + 3 JEUX	359
LUNETTES 3D	309
JEUX :	
AMERICAN BASEBALL	295
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	325
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	285
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	285
ACTION FIGHTER	99
ASTRO WARRIOR / PIT POT	285
BASKETBALL NIGTHMARE	295
BOMBER RAID	295
BANK PANIC	195
BLACK BELT	285
CLOUD MASTER	295
CASINO GAMES	295
CALIFORNIA GAMES	295
CYBORG HUNTER	285
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	285
DYNAMITE DUX	325
DEAD EAGLE	295
DOUBLE DRAGON	325
ENDURO RACER	99
FIG FIGTHER	195
FANTASY ZONE 3	265
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	99
GOLDEN AXE	325
GHOSTBUSTERS	295
GALAXY FORCE	325
GOLVELLIUS	325
GREAT GOLF	285
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	285
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	285
GLOBAL DEFENSE	99
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
KUNG FU KID	265
LORD OF THE SWORD	325
MONOPOLY	295
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
NINJA	99
OUT RUN	315
PSYCHO FOX	325
PHANTASY STAR	395
PENGUIN LAND	295
POWER STRIKE	265
PRO WERSLING	255
QUARTET	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	325
RESCUE & MISSION	99
ROCKY	295
SPELLCASTER	325
SCRAMBLE SPIRIT	295
SHANGAI	265
SHINOBI	325
SPY VS PSY	195
SECRÉT COMAND	99
SUPER TENNIS	99
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	325
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	99
TRANSBOT	99
VIGILANTE	325
WANTED	285
WORLD SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	325
Y'S	395
ZILLION 2	285
JEUX POUR PHASER :	
GANGSTER TOWN	285
RAMBO 3	325
SHOOTING GALLERY	285
JEUX POUR LUNETTES 3D :	
BLADE EAGLE 3D	315
MAZE HUNTER 3D	315
MISSILE DEFENSE	315
OUT RUN 3D	315
POSEIDON 3D	315
SPACE HARRIER 3D	315
ZAXXON 3D	315
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	139
CONTROL STICK	139

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :	
CONSOLE NINTENDO + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	690
CONSOLE ACTION SET :	
CONSOLE DE BASE + PISTOLET ZAPPER + DUCK HUNT + SUPER MARIO BROS	990
PISTOLET	340
ROBOT	440
ALPHA MISSION	325
COBRA TRIANGLE	345
CASTLE VANIA	345
DONKEY KONG CLASSICS	285
DOUBLE DRIBBLE	345
EXCITEBIKE	325
GALAGA	325
GUN SMOKE	325
GHOST'N'GOBLINS	325
GOONIES 2	345
GRADIUS	325
GOLF	285
IKARI WARRIOR	345
ICE HOCKEY	285
KID ICARUS	345
KUNG FU	285
LIFE FORCE	345
LINK (ZELDA 2)	385
LEGEND OF ZELDA	385
METAL GEAR	345
MEGA MAN	345
METROID	345
MACH RIDER	325
PUNCH OUT	345
PINBALL	285
POPEYE	185
PRO WRESTLING	325
ROBOT WARRIOR	345
RUSH'N ATTACK	345
RC PROAM	325
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	285
SLALOM	285
SUPER MARIO BROS	285
SUPER MARIO 2	385
TRACK AND FIELD 2	385
TIGER HELI	325
TROJAN	325
TOP GUN	345
TENNIS	285
URBAN CHAMPION	285
VOLLEYBALL	285
WIZZARD & WARRIOR	345
WRESTLEMANIA	345
XEVIOUS	345
SERIE PISTOLET	
DUCK HUNT	325
GUMSHOE	325
HOGAN'S ALLEY	325
TO THE EARTH	325
WILD GUNMAN	325
SERIE ROBOT	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS	
SPEEDKING NINTENDO	165
MAX	295
NES ADVANTAGE	395
A PARAITRE EN MAI	
AIRWOLF	345
DRAGON BALL	345
FIGHTING GOLF	345
RYGAR	345
SALOMON'S KEY	345
SIMON'S QUEST	345

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement a :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer : ......

carte bleue CB
Date d'expiration __ /__
Signature:

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

JOY 5

TI 78

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER



PARANOIA

EDITEUR : NAXAT SOFT

PRIX : ENVIRON 400 F

Dans Paranoia, il faudra que vous résistiez à des hordes d'aliens aussi destructrices que meutrières. Ce Shoot'Em Up est un classique du genre. L'action se déroule sur plus de six niveaux. Comme on en a maintenant l'habitude, des options (tirs lasers, écrans protecteurs, bombes, modules orbitant autour du vaisseau servant à la fois de protection et d'arme, etc...) vous permettront d'améliorer l'efficacité de votre engin cosmique. A la fin de chaque niveau, un monstre vient vous narguer, foncez-lui dans le gras et montrez-lui ce que vous êtes capable de faire, non mais! Scrollings horizontaux sur plusieurs plans (enfin, deux), multitudes de monstres aussi variés qu'originaux, bande sonore (présente tout au long) sympathique sans plus, sprites petits mais bien dessinés font de Paranoia un jeu agréable où l'action domine très largement. Encore un soft pour pacifistes en herbe!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 18
SON : 15 • MANIABILITÉ : 18

VERDICT : 80%

THE NEW ZEALAND STORY

EDITEUR : TAITO

PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avenue

Un tout petit kiwi tout mignon tout jaune s'est fait piquer sa petite amie par un tigre. A vous de la retrouver... L'action de New Zealand Story se déroule dans un zoo dans lequel vous devrez vous débarrasser de tas de petites bestioles déterminées à empêcher les retrouvailles. En route, vous trouverez des arcs et des flèches, vous pourrez également piloter une sorte d'hélicoptère pour volatile en mal d'amour. Le jeu est en mode plein écran (une tradition sur PC Engine) et se déroule suivant un scrolling multidirectionnel. La musique assez marrante s'inscrit bien dans le contexte du jeu. Les graphismes sont fins, les monstres de fins de tableau changent comparés à ceux que l'on connaît dans la plupart des jeux de tirs sévissant sur cette console. The New Zealand Story comporte une foule de niveaux, c'est joli, c'est rigolo, en un mot un jeu qui relaxe qui décontracte et qui est en plus super sympa, sans extraterrestres à massacrer; mais Brigitte B. n'aimera pas que l'on bousille les petites bêtes sans défense du zoo.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 18
SON : 16 • MANIABILITE : 16

VERDICT : 78%

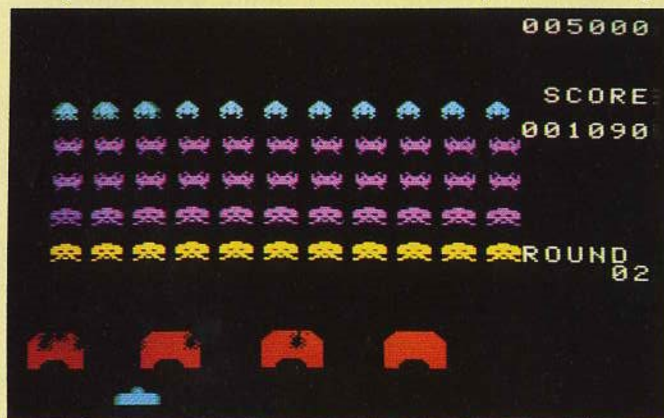


SPACE INVADERS PLUS

EDITEUR : TAITO

PRIX : ENVIRON 450 F

Nostalgie, nostalgie, est-ce que j'ai une gueule de nostalgie? Ben oui! Quand même un peu. Il faut dire que Space Invaders n'est pas vraiment la conversion d'arcade à laquelle on aurait pu



s'attendre, surtout sur PC Engine. Mais que voulez-vous, les idées se font rares et on se sent de plus en plus obligé de ressortir les (très) anciens hits des fonds de placard. Pour les plus jeunes d'entre vous, rappelons tout de même que Space Invaders a été certainement l'un des meilleurs jeux de café, mais à la fin des années 70! Restez encore un peu avec nous car nous ne vous avons pas tout dit. Comme vous l'avez sans doute constaté en lisant le titre du jeu, il y a un plus et quel plus! Car, dans Space Invaders Plus, vous avez deux jeux en un. Premièrement, la «vieillerie», qui reste très fidèlement attachée à la version que nous connaissons: les mêmes couleurs, c'est-à-dire deux ou trois, la même lenteur de déplacement des vaisseaux, les mêmes bunkers immobiles permettant un repli statégique, les mêmes... les mêmes... tout, quoi! (snf ! encore une larme, c'est beau la nostalgie). Mais il y a aussi la seconde version. Alors là c'est autre chose... La présentation est superbe: scrolling d'étoiles, tirs laser à tout va, vaisseaux spatiaux 3D en fil de fer, etc... Dans cette seconde partie, les décors ont également été modifiés: le désert cosmique laisse place à différentes terres d'accueil (la surface

KING OF CASINO

EDITEUR : ALGORITHM INSTITUTE
PRIX : ENVIRON 400 F



Quoi? Enfin un jeu qui n'est pas un shoot'em up sur PC Engine? On croit rêver. Eh bien oui... Rêvons! King of Casino n'est pas un jeu de tir, et comme le titre le laisse supposer, il s'agit d'un jeu de casino. Cinq jeux sont proposés: la roulette (non, non pas la russe!), le poker, le black-jack, le jack-pot et le Keno, sorte de loto à la japonaise. Dès le départ, vous aurez le choix entre différents modes de jeu: rapide, normal, ou party. Vous disposerez d'une somme de 10.000 dollars, que vous vous efforcerez de miser sur les bons chiffres ou de parier les sur les bonnes couleurs; bref utilisez votre éphémère fortune à bon escient afin de devenir le Roi du Casino. La réalisation du jeu est originale. Vous pourrez à volonté entrer dans l'un des douze casinos proposés, ce choix ainsi que celui des jeux, s'opérant suivant un scrolling multi-directionnel à deux vitesses. Si la chance ne vous sourie pas dans le Cherry Casino, allez donc faire un tour au Papaya, vous en aurez peut être plus! Les quatre musiques d'accompagnement que vous pouvez sélectionner au gré de votre humeur sont assez bonnes, mais restent cependant loin encore des meilleures musiques sur PC Engine (Dragon Spirit, Gunhed, etc...). En ce qui concerne les graphismes, là c'est autre chose: ils sont splendides. Nous pouvons donc dire que King of Casino est un jeu bien réalisé mais qui ne passionnera pas les foules, surtout lorsque l'on connait son prix! A moins bien sûr de gagner plein de sous à Monte Carlo et d'acheter carrément tout un stock de King of Casino à la maison d'édition.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18
ANIMATION : - • SON : 14
INTERET : 11

VERDICT : 70%



PC ENGINE TEST

d'une planète, les rayons solaires, ou encore les lumières d'une lointaine galaxie). A part cela, le concept du jeu reste similaire, seuls quelques armements spéciaux et quelques difficultés supplémentaires viendront pimenter la sauce. C'est sympa, c'est difficile surtout dans les niveaux supérieurs, c'est angoissant, c'est rapide. Bref, j'aime (mais il doit n'y avoir que moi, et probablement quelques fêlés dans mon genre !)...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITE : 19

VERDICT: 80%



consoles

CYBER CORE

EDITEUR : I.G.S

PRIX : ENVIRON 500 F

Ça suffit les test ringards! Aujourd'hui on va vous causer cuisine... Vous laissez choir à la verticale d'un soft une bonne poignée de Dragon Spirit, vous y ajoutez une grosse pincée de pruneaux Gunhed, vous faites macérer le tout pendant quelques semaines (le temps de la programmation), et vous obtenez Cyber Core. Comme vous l'avez sans doute deviné d'après la recette, Cyber Core est un jeu de tir à scrolling vertical. Mais non content de la taille quelque peu réduite du plein écran (il faut le faire!), les programmeurs d'IGS y ont ajouté un petit scrolling latéral, histoire d'assaisonner quelque peu la mixture. Cyber Core reprend à Dragon Spirit tout ce qui concerne la gestion des tirs (Bouton I: les bombes, bouton II: les lasers), mais également le thème des paysages survolés (la préhistoire) et les monstres à dégommer (dinosaures, diplodocus, mammouths etc...). En ce qui concerne la pompe sur Gunhed, Cyber Core en reprend tout ce qui concerne l'animation, c'est à dire le choix de la vitesse de déplacement du vaisseau (grâce au bouton Select), la rapidité des divers sprites qui vous arrivent sur le coin de la tronche, et le nombre souvent exorbitant des assaillants. C'est beau, c'est ultra rapide, mais cela manque singulièrement d'originalité. Regrettable... Car le jeu est magnifiquement réalisé, surtout au niveau de la jouabilité. On commence une partie, et l'on est vite pris au jeu.

J.M. Destroy



GRAPHISME: 16
ANIMATION: 19
SON: 15
MANIABILITE : 19

VERDICT : 82%



PC ENGINE TEST

FORMATION ARMED

EDITEUR: BIG DON

PRIX : ENVIRON 500 F

Et encore un. Mais un quoi? demande le joueur anxieux. Encore un jeu à la mord-moi-le-nœud, rétorqua le testeur. Eh oui! Formation Armed est encore un shoot'em up comme on voit (trop) souvent sur console Pc Engine. Scrolling vertical impeccable, graphisme soigné, musique alléchante, tout est bien réalisé. C'est net et sans bavure. Le seul point négatif réside dans le jeu lui-même qui manque d'originalité: encore un vaisseau perdu dans la galaxie, ultime recours pour sauver l'univers des multiples envahisseurs qui le menacent. Encore et toujours des tirs lasers se démultipliant à qui mieux-mieux, encore des bombes thermo-plasma-nucléaires-preneuses-de-têtes, encore, encore, et toujours la même rengaine. Formation Armed aurait été (remarquez bien la présence du conditionnel, ici) un super jeu de tir, s'il n'y avait pas eu auparavant, Gunhed, Tiger Heli ou même plus récemment Cyber Core, j'en passe et des meilleurs... Dommage mais que voulez-vous, on n'arrête pas l'exploitation d'un filon, surtout lorsqu'il est en plein essor. Rage.



J.M. Destroy

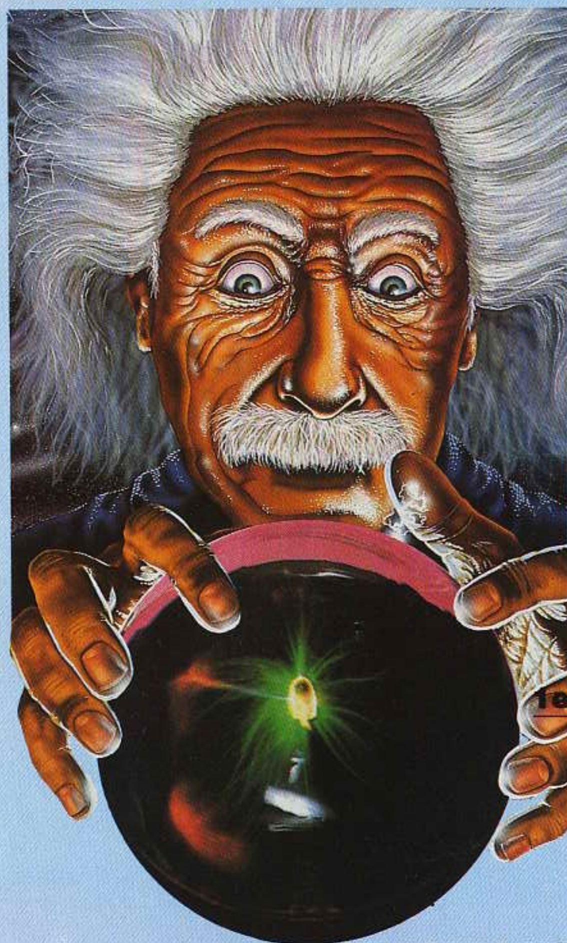
GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 18
SON : 16 • MANIABILITE : 17

VERDICT : 71%

PC ENGINE TEST

concours

Concours
U.S. GOLD / JOYSTICK



GAGNEZ
LA VERITABLE LAMPE PLASMA INTERACTIVE ET LE SOFT E-MOTION POUR VOTRE ORDINATEUR

1er PRIX : Une lampe plasma interactive + le jeu E-Motion

2ème PRIX : Une balance à bille + 1 jeu E-Motion

Du 3ème au 20ème PRIX : le jeu E-Motion

QUESTIONS

1 QUELLE ETAIT LA NATIONALITE D'ALBERT EINSTEIN EN 1941 ?
A - ALLEMAND
B - AUTRICHIEN
C - AMÉRICAIN

2 EN QUELLE ANNÉE A-T-IL EU LE PRIX NOBEL ?
A - 1924
B - 1936
C - 1921

3 EN QUELLE ANNÉE ALBERT EINSTEIN EST-IL MORT ?
A - 1955
B - 1953
C - 1966

4 QUELLE EST LA CÉLÈBRE FORMULE DE LA THÉROIE DE LA RELATIVITÉ DÉCOUVERTE PAR EINSTEIN ?
A - E = MC2
B - E = MC2
C - M = EC2

REGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à la condition de renvoyer vos réponses uniquement sur le coupon destiné à cet effet. Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 31 mai 1990. La liste des gagnants sera communiquée dans JOYSTICK, numéro 7, paraissant le 25 juin

COUPON REPONSE
(à renvoyer à JOYSTICK - CONCOURS US GOLD 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE)

1 : .... 2 : .... 3 : ....
4 : ....

NOM : ____________ PRENOM : ____________

ADRESSE : ____________

Code Postal VILLE ____________

Age : ____________ Ordinateur : ____________

JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400F POUR UN PLAN

300F POUR UNE SOLUTION

200F POUR UN LISTING

50F POUR UN TRUC

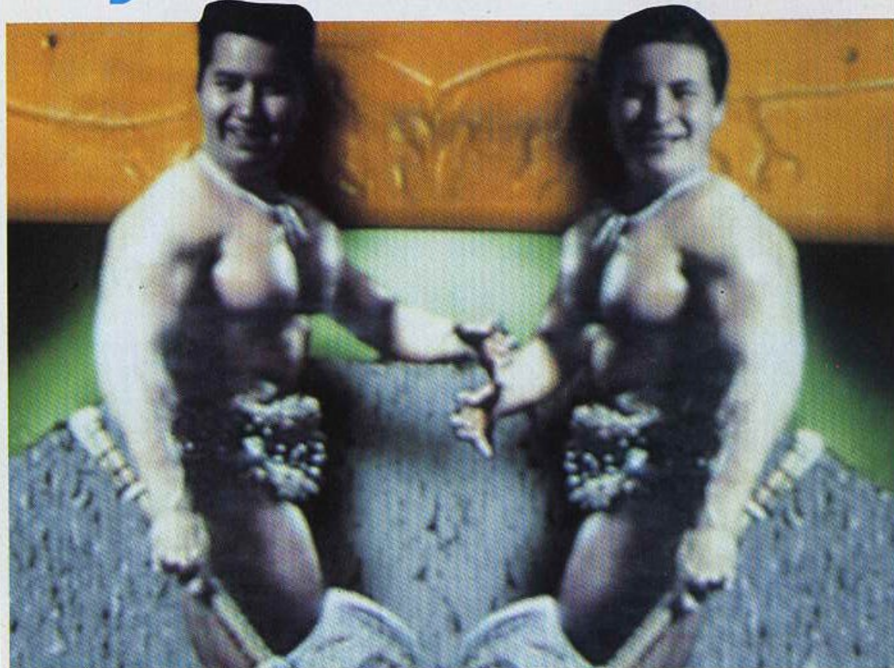
Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES *inédits* pour des Jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK
Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 7350F

PARIS (2300 F.)
DE MANET (1250 F.)
PREMARTIN (400 F.)
GRENIER, DUBOIS, MORICHON (300 F.)
GUERIN (250 F.)
PHAM BA NHA, HO FONG FAT, BELLET (200 F.)
LIMET (150 F.)
DOLDI, CASSAU, FLUTTE, GREGAY, LEMIRE (100 F.)
DRAIN, DUFOUR, DAUCIYAN, PESSIOT, BIDARD, LALLEMAND, SCIPION, BERTHAUS, MAZEAU, MENIER, ZERHOUNI, PAZZA DI BARGA, DURANT, ALBERICI, RUPERT BERTRAND, LARDEUR (50F.)

Salut les Joystickeurs fous !!!



En direct de Radio COURBEVOIE

Les DANBOSS et DANBISS rebaptisés BARBABOSS et BARBABISS sont heureux de vous annoncer qu'ils ont demandé en mariage Laure CHAPELLE, une jolie blonde, que tous les visiteurs d'Amstrad Expo 89 ont dû remarquer. Voilà! Vous n'aurez pas droit à sa photo! Quoique, peut-être dans le prochain numéro!

Pour ceux et ceusses qui n'auraient pas encore compris, le JOYSTICK QUOTIDIEN eh bien, c'était une blague! Ouais, sans dec, il y en a parmi vous qui y ont cru... On ne dira pas qui, pour ne pas leur faire subir les rires de leurs petits camarades mais quand même... On sait qu'on est les meilleurs, mais à ce point-là on aurait été des Dieux (Zlika boum crak!)! le Boss vient de me rappeler que l'on est déjà des Dieux. A part cela eh bien on continue sur notre lancée avec des tonnes de pokes, trucs et bidouilles en tous genres. On vous rappelle au passage que si vous possédez un minitel et un kit de téléchargement AMCHARGE, vous pouvez télécharger des centaines de bidouilles sur 3615 • JOYSTICK. En mai, faites ce qu'il vous plaît, alors tapez, sans modération, sur vos bécanes chéries.
Rendez-vous le 23 mai pour un nouveau JOYSTICK de folie.

BARBABOSS et BARBABISS

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS POUR VIES INFINIES.

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarrera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (.BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.
Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A4ØØ et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83
(Pour tous les possesseurs de claviers 'QWERTY' remplacez tous les 'ù' du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) ";S$
80 S$=UPPER$(S$)
90 IF s$="C" THEN ùTAPE.IN : L=Ø : GOTO 18Ø
100 IF s$<>"D" THEN GOTO 6Ø
110 ùDISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A43Ø+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A4ØØ TO &A428
190 READ A$
200 POKE I,VAL("&"+A$)
210 NEXT I
220 POKE &A4Ø1,L
230 DATA Ø6,ØØ,21,31,A4,11,ØØ,AØ,CD,77,BC,3Ø,18,C5
231 DATA 21,7Ø,Ø1,CD,83,BC,C1,21,7Ø,Ø1,Ø9,EB,21,66
236 DATA AE,Ø6,Ø4,73,23,72,23,1Ø,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A4ØØ":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remerçions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:?"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:?"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE'LIST'"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &ACØ3,174:POKE &ACØ2,69
70 POKE &ACØ1,5Ø:LOAD"!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boite noire plaquée au c.. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poker (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation .

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &53fØ,&ØØ il s'agit de 53FØ
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : ØØ pour le poke ci-dessus
- Return
- ESCape
- Presser la touche "R"
Le tour est joué !!! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique.Recommencer la manoeuvre autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jeux se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu! Et oui si vous aviez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connait pas cet utilitaire très pratique qui va vous permettre de poker sauvagement toutes vos disquettes de jeu.
Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Editeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes ØØ à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.
Une fois la chaîne trouvée,
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (lors de la rencontre, Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine,
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

BILLY THE KID

```
1Ø REM Immortalite sur BILLY THE KID version Disk
2Ø REM Pour le pack MEGAPLAY 2
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A597:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK Ø,Ø
6Ø IF SUM<>15128 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A596,C-1
8Ø PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,ØB,CD,8C,A5,21,ØØ,58,16,ØC,CD,8C,A5
13Ø DATA 21,ØØ,7Ø,16,ØD,CD,8C,A5,21,ØØ,4E,11,ØØ,D5
14Ø DATA Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,21,2Ø,12,16,Ø7,D5,CD,8C,A5
15Ø DATA D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,ØC,2Ø,F1,21,ØØ,D5
16Ø DATA 11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,3A,96,A5,A7,28,15
17Ø DATA 3E,18,32,CB,CF,32,1C,E3,3E,C3,32,AF,D6,3E
18Ø DATA 5B,32,1D,E3,C3,ØØ,CØ,3E,18,32,D6,DØ,32,DØ
19Ø DATA E3,3E,C3,32,5F,D7,3E,5B,32,D1,A3,C3,ØØ,CØ
2ØØ DATA 1E,ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

BRONX STREET COP

```
1Ø REM Immortalite sur BRONX STREET COP Disk
2Ø REM Pour le pack MEGAPLAY 2
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A5DC:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK Ø,Ø
6Ø IF SUM<>2Ø675 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A5DB,C-1
8Ø PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,13,CD,D1,A5,21,ØØ,58,16,14,CD,D1,A5
13Ø DATA 21,ØØ,7Ø,16,15,CD,D1,A5,21,ØØ,4Ø,11,ØØ,Ø2
14Ø DATA Ø1,ØØ,Ø8,ED,BØ,11,ØØ,D5,Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,21
15Ø DATA 88,ØA,16,ØD,D5,CD,D1,A5,D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14
16Ø DATA 7A,FE,13,2Ø,F1,21,ØØ,Ø2,11,88,9A,Ø1,ØØ,Ø8
17Ø DATA ED,BØ,21,ØØ,D5,11,ØØ,CØ,Ø1,ØØ,2B,ED,BØ,3A
18Ø DATA DB,A5,A7,28,2E,AF,32,8F,19,32,D5,19,32,25
19Ø DATA 1C,32,6B,1C,32,FØ,1E,32,36,1F,32,D5,1D,32
2ØØ DATA D6,1D,32,D7,1D,32,E9,1D,32,EA,1D,32,EB,1D
21Ø DATA 32,F5,17,32,F6,17,C3,EB,E4,AF,32,85,19,32
22Ø DATA CB,19,32,16,1C,32,5C,1C,32,D7,1E,32,1D,1F
23Ø DATA 32,C1,1D,32,C2,1D,32,C3,1D,32,D5,1D,32,D6
24Ø DATA 1D,32,D7,1D,32,FØ,17,32,F1,17,C3,EB,E4,1E
25Ø DATA ØØ,ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

PREDATOR

```
1Ø REM Energie infinie et balles infinies
2Ø REM Pour PREDATOR Version Disk.
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ3Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>4291 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&3D
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,14,AØ,3E,4E,32,2D,AØ,3E,ØØ,32,C2,91,32
14Ø DATA 7C,93,CD,14,AØ,C9,1E,ØØ,16,1Ø,ØE,86,21,ØØ
15Ø DATA 9Ø,DF,2D,AØ,1E,ØØ,16,16,ØE,81,21,ØØ,92,DF
16Ø DATA 2D,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

COSA NOSTRA

```
1Ø REM Vies infinies sur COSA NOSTRA version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ29:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>2929 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
8Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
9Ø DATA 1E,ØØ,16,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,1E,AØ,21,21
1ØØ DATA AØ,11,ØØ,Ø3,ED,53,2D,Ø1,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3
11Ø DATA ØØ,Ø1,66,C6,Ø7,3E,A7,32,17,7E,C3,82,Ø5,ØØ
```

EAGLE'S RIDER

```
1Ø REM Energie infinie pour EAGLE'S RIDER Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>84Ø9 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØ5B,1
11Ø PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:|CPM
13Ø DATA CD,33,AØ,3E,4E,32,58,AØ,3A,5B,AØ,A7,2Ø,ØF
14Ø DATA AF,32,8Ø,9Ø,32,98,92,32,9A,92,32,FA,95,18
15Ø DATA 12,3E,Ø2,32,8Ø,9Ø,3E,34,32,98,92,32,9A,92
16Ø DATA 3E,81,32,FA,95,CD,33,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø9,ØE
17Ø DATA 46,21,ØØ,9Ø,DF,58,AØ,1E,ØØ,16,ØA,ØE,44,21
18Ø DATA ØØ,92,DF,58,AØ,1E,ØØ,16,Ø9,ØE,45,21,ØØ,94
19Ø DATA DF,58,AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JEUX... CRACK
AMSTRAD CPC

F16 FIGHTING FALCON

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites POKE &Ø868,Ø.
Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites POKE &Ø86E,Ø.

BILLY THE KID

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites POKE &8FCB,&18
POKE &96AF,&C3
POKE &A31C,&18
POKE &A31D,&5B.
Pour être immortel sur la version magnum, faites
POKE &9ØD6,&18
POKE &975F,&C3
POKE &A3DØ,&18
POKE &A3D1,&5B.

BRONX STREET COP

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites :
POKE &Ø7FB,Ø
POKE &Ø841,Ø
POKE &ØA91,Ø
POKE &ØAD7,Ø
POKE &ØD5C,Ø
POKE &ØDA2,Ø
POKE &ØC41,Ø
POKE &ØC42,Ø
POKE &ØC43,Ø
POKE &ØC55,Ø
POKE &ØC56,Ø
POKE &ØC57,Ø
POKE &Ø661,Ø
POKE &Ø662,Ø.
Pour être immortel sur la version magnum, faites :
POKE &Ø7F1,Ø
POKE &Ø837,Ø
POKE &ØA82,Ø
POKE &ØAC8,Ø
POKE &ØD43,Ø
POKE &ØD89,Ø
POKE &ØC2D,Ø
POKE &ØC2E,Ø
POKE &ØC2F,Ø
POKE &ØC41,Ø
POKE &ØC42,Ø
POKE &ØC43,Ø
POKE &Ø65C,Ø
POKE &Ø65D,Ø.

DR.DOOM'S REVENGE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &21C1,&3A
POKE &21C2,&1Ø
POKE &21C3,&84
POKE &21C6,&32
POKE &21C7,&1Ø
POKE &21C8,&84
POKE &21D7,&32
POKE &21D8,&1Ø
POKE &21D9,&84.

AMERICAN TURBO KING

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:
POKE &Ø7A2,Ø
POKE &Ø7DC,Ø.
Pour avoir le temps infini sur la version sans magnum, faites:
POKE &3CA1,Ø.
Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites :
POKE &Ø79C,Ø
POKE &Ø7D6,Ø.
Pour avoir le temps infini sur la version magnum, faites :
POKE &3EEB,Ø.

JUNGLE WARFARE

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:
POKE &3867,Ø.
Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites :
POKE &37D3,Ø.

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir les vies infinies, faites :
POKE &1C1E,Ø.
Pour choisir le level de départ, faites :
POKE &6FC4,level+11.

SLAPFIGHT

Pour être invincible, faites :
POKE &7Ø56,1.

FREDDY HARDEST 2

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), faites :
POKE &913D,Ø.

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &31D5,Ø
POKE &3451,Ø
POKE &396A,Ø.

COSA NOSTRA

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &7E17,&A7.

KICK OFF

Pour avoir des buts d'avance, faites :
POKE &4491,XX. XX étant le nombre de buts dont vous désirez être crédité au debut de chaque match.

ROCK'N'ROLL

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4CAD,Ø.

EAGLE'S RIDER

Pour avoir des lasers infinis, faites POKE &1535,Ø
POKE &26ØA,Ø
POKE &3394,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &258Ø,Ø
POKE &3398,Ø
POKE &339A,Ø
POKE &24FA,Ø.

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &6B36,Ø.

SABRE WULF

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &A56Ø,Ø.

STREET GANG

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &Ø837,Ø
POKE &148A,Ø.

DIMENSION OMEGA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites :
POKE &21FB,Ø.
Pour avoir du temps infini sur la première partie, faites:
POKE &1D78,Ø.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, faites :
POKE &245C,Ø.
Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, faites :
POKE &1FAA,Ø.

SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, faites
POKE &25D3,&21
POKE &25D6,&36
POKE &25D7,&ØØ.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &14C8,Ø.

REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4ØC7,&A7
POKE &4ØFB,&A7.

LIVINGSTONE 2

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites
POKE &2286,&A7.
Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites :
POKE &5424,&7.

DRAKKAR

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &16C5,&A7.

LIVINGSTONE 2

Le code d'accès à la deuxième partie est 15215.

STARDUST

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &ØE34,Ø.

CAPTAIN SEVILLA

Le code d'accès à la deuxième partie est HIGH-SCORE.

2Ø88

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &3383,Ø.

KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &24EE,Ø
POKE &24EF,Ø
POKE &24FØ,Ø
POKE &24EB,Ø.

REVEAL

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &4123,Ø.

CALCULATRICE
CASIO FX 85Ø P

Pour enlever le mot de passe, faites en mode calculatrice :
POKE 1867,Ø.
Pour mettre un mot de passe impossible à enlever (sauf par le POKE précédent), faites:
POKE 1867,1.

DR. DOOM'S REVENGE

```
1Ø REM Energie infinie sur Dr.Doom's revenge Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø CLS:OPENOUT"W":MEMORY &CFF:CLOSEOUT:LOAD"DOOM2"
4Ø POKE &21C1,&3A:POKE &21C2,&1Ø:POKE &21C3,&84
5Ø POKE &21C6,&32:POKE &21C7,&1Ø:POKE &21C8,&84
6Ø POKE &21D7,&32:POKE &21D8,&1Ø:POKE &21D9,&84
7Ø CALL &157B
```

FREDDY HARDEST II

```
1Ø REM Invincibilite sur FREDDY HARDEST II Disk
2Ø REM L'energie descend quand meme !
3Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
4Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
5Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ31:READ A$:A=VAL("&"+A$)
6Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
7Ø IF SUM<>3467 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
9Ø CALL &BBØ6:MODE Ø:CALL &AØØØ
1ØØ DATA 1E,ØØ,16,ØØ,ØE,41,21,ØØ,Ø1,DF,27,AØ,21,ØØ
11Ø DATA ØØ,22,CA,Ø1,22,CC,Ø1,21,2A,AØ,11,4Ø,ØØ,ED
12Ø DATA 53,1Ø,Ø2,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,Ø1,66,C6,Ø7
13Ø DATA AF,32,3D,91,C3,63,ØB,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

JUNGLE WARFARE

```
1Ø REM Vies infinies sur JUNGLE WARFARE Disk
2Ø REM Pour le pack MEGAPLAY 2
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
4Ø FOR N=&A5ØØ TO &A5A3:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK Ø,Ø
6Ø IF SUM<>14958 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A5A2,C-1
8Ø PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BBØ6
9Ø MODE 1:INK 1,Ø:INK 2,Ø:INK 3,Ø:CALL &A5ØØ
1ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,54,5D,Ø1,ØØ,4Ø,ED
11Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
12Ø DATA 4Ø,16,1A,CD,98,A5,21,ØØ,55,11,ØØ,Ø6,Ø1,ØØ
13Ø DATA Ø3,ED,BØ,21,ØØ,4Ø,16,21,CD,98,A5,11,ØØ,EØ
14Ø DATA Ø1,ØØ,11,ED,BØ,21,ØØ,Ø9,16,1B,D5,CD,98,A5
15Ø DATA D1,Ø1,ØØ,18,Ø9,14,7A,FE,21,2Ø,F1,21,9Ø,A5
16Ø DATA 11,8Ø,BE,Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,3A,A2,A5,A7,28,1C
17Ø DATA AF,32,67,3C,21,ØØ,ØA,11,ØØ,Ø6,Ø1,ØØ,9C,ED
18Ø DATA BØ,21,ØØ,EØ,11,ØØ,95,Ø1,ØØ,1Ø,ED,BØ,C3,8Ø
19Ø DATA BE,32,D3,37,21,ØØ,EØ,11,ØØ,99,Ø1,ØØ,ØC,ED
2ØØ DATA BØ,C3,8Ø,BE,Ø1,ØØ,Ø1,ED,BØ,C3,42,2D,1E,ØØ
21Ø DATA ØE,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

NINJA COMMANDO

```
1Ø REM Vies infinies sur NINJA COMMANDO
2Ø REM Version K7.
3Ø BORDER Ø:INK Ø,Ø:OPENOUT"EH":MEMORY 499:CLS
4Ø LOAD"!Ø":POKE &83D1,Ø:CALL &8277
```

KICK OFF

```
1Ø REM Des buts d'avance sur KICK OFF version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>72Ø6 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &AØ3B,C
8Ø PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE ORIGINALE..."
9Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø7,21,24,AØ,11,ØØ,CØ,CD,77,BC,EB,CD,83
11Ø DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,AØ,11,8Ø,BE,ED,53,2E,4Ø
12Ø DATA Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,ØØ,4Ø,4B,49,43,4B,4F,46
13Ø DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
14Ø DATA 9Ø,44,3E,ØØ,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
15Ø DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

KICK OFF

```
1Ø REM Des buts d'avance sur KICK OFF version K7
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &7FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ5Ø:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>7155 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE ";C:POKE &AØ3B,C
8Ø PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE..."
9Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &BC6B,1:CALL &AØØØ
1ØØ DATA Ø6,Ø7,21,24,AØ,11,ØØ,9Ø,CD,77,BC,EB,CD,83
11Ø DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,AØ,11,8Ø,BE,ED,53,6B,ØØ
12Ø DATA Ø1,4Ø,ØØ,ED,BØ,C3,4Ø,ØØ,4B,49,43,4B,4F,46
13Ø DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,32,13,32,3E,21,32
14Ø DATA 9Ø,44,3E,ØØ,32,91,44,AF,32,92,44,3E,22,32
15Ø DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,ØØ,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

ROCK'N'ROLL

```
1Ø REM Vies infinies sur ROCK'N'ROLL version Disk
2Ø REM (C) JOYSTICK 199Ø
3Ø MEMORY &8FFF:MODE 1
4Ø FOR N=&AØØØ TO &AØ21:READ A$:A=VAL("&"+A$)
5Ø SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
6Ø IF SUM<>3Ø1Ø THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
7Ø PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
8Ø PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
9Ø PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
1ØØ PRINT:IF C=1 THEN POKE &AØØ9,&3D
11Ø PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
12Ø CALL &BBØ6:CLS:CALL &AØØØ:RUN"DISC"
13Ø DATA CD,11,AØ,3E,4E,32,1E,AØ,3E,ØØ,32,2D,91,CD
14Ø DATA 11,AØ,C9,1E,ØØ,16,Ø5,ØE,C2,21,ØØ,9Ø,DF,1E
15Ø DATA AØ,C9,66,C6,Ø7,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 21 46 3D 32 par 3A 21 46 ØØ 32.

SABRE WULF

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6A 98 3D FE par 3A 6A 98 ØØ FE.

ROCK'N'ROLL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 BB 11 7E 3D par 21 BB 11 7E ØØ. Ou bien allez en piste 5 secteur C2 a l'adresse &12D où vous remplacez le 3D par un ØØ.

KICK OFF

Pour avoir des buts d'avance à chaque match, remplacez les octets C2 51 32 ED 4B par ØØ ØØ ØØ ED 4B, puis remplacez les octets 32 BA Ø9 32 BB par 21 XX ØØ 22 BA, XX étant le nombre de buts d'avance désirés.

EAGLE'S RIDER

Pour avoir des lasers infinis, remplacez les octets Ø1 35 21 Ø4 BA par Ø1 ØØ 21 Ø4 BA, ou allez en piste 8 secteur 47 à l'adresse &Ø35, où vous remplacez le 35 par un ØØ. Puis remplacez les octets Ø1 35 3A 4C Ø1 par Ø1 ØØ 3A 4C Ø1, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse &1ØA où vous remplacez le 35 par un ØØ. Enfin remplacez les octets 35 21 4E Ø1 34 par ØØ 21 4E Ø1 34, ou allez en piste 1Ø secteur 44 à l'adresse &Ø94 où vous remplacez le 35 par un ØØ.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 38 Ø3 D6 Ø2 77 par 38 Ø3 D6 ØØ 77, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse &Ø8Ø, où vous remplacez le Ø2 par un ØØ. Puis remplacez les octets 4E Ø1 34 23 34 par 4E Ø1 ØØ 23 ØØ, ou allez en piste 1Ø secteur 44 à l'adresse &Ø98 où vous remplacez les octets 34 23 34 par ØØ 23 34. Enfin remplacez les octets 3Ø Ø2 81 77 DD par 3Ø Ø2 ØØ 77 DD, ou allez en piste 9 secteur 45 à l'adresse &1FA et remplacez-y le 81 par un ØØ.

STREET GANG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A2 12 3D 32 par 3A A2 12 ØØ 32. Repetez deux fois l'opération.

STARDUST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DE EF D6 Ø1 par 3A DE EF D6 ØØ.

SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, remplacez les octets 3A C4 14 FE ØF C2 par 21 C4 14 36 ØØ C2.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3A 34 D6 B7 par ØØ 3A 34 D6 B7.

COSA NOSTRA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 12 A4 3D 2Ø par 3A 12 A4 A7 2Ø.

2Ø88

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 63 7B 35 C2 par 2163 7B ØØ C2.

SLAPFIGHT

Pour être invincible, remplacez les octets CD 2D 4A Ø1 Ø5 par CD 2D 4A Ø1 Ø1. Ou bien allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse &Ø44 et remplacez-y le EØ par un E4.

LIVINGSTONE 2

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A D4 7F 3D FA par 3A D4 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, remplacez les octets 3A D2 7F 3D FA par 3D D2 7F A7 FA.

DRAKKAR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A8 3D 3D 2Ø par 3AA8 3D A7 2Ø.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3A 34 D6 B7 par ØØ 3A 34 D6 B7.

SPHERICAL

*Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, remplacez les octets 3A CF 91 81 CB par 3A CF 91 ØØ CB.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, remplacez les octets 3A 75 92 81 CB par 3A 75 92 ØØ CB.*

DR.DOOM'S REVENGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets FD 7E 1F par 3A 1Ø 84 puis remplacez deux fois les octets FD 77 1F par 32 1Ø 84.

DIMENSION OMEGA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets EE 2B 22 F7 27 par EE ØØ 22 F7 27.

Pour avoir du temps infini sur la première partie, remplacez les octets 3D 32 C3 27 C9 par ØØ 32 C3 27 C9.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, remplacez les octets EE 2B 22 A2 2A par EE ØØ 22 A2 2A.

Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, remplacez les octets 3D 32 6C 2A C9 par ØØ 32 6C 2A C9.

REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A ØB 7C 3D 32 par 3A ØB 7C A7 32, puis remplacez les octets 3A ØC 7C 3D 32 par 3A ØC 7C A7 32.

KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E ØØ FA EB 19 parØØ 3E ØØ ØØ ØØ ØØ.

REVEAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 BØ 14 par 17ØØ 32 BØ 14.

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 9Ø 32 1D 28 par Ø1 ØØ 32 1D 28, puis remplacez deux fois les octets 28 9Ø 32 1D 28 par 28 ØØ 32 1D 28.

SPIKY HAROLD

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A ØD 8C 3D CB par 3A ØD 8C ØØ CB.

COBRA FORCE

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets D6 Ø1 27 32 D6 par D6 ØØ 27 32 D6.

DEAD OR ALIVE

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 21 63 5Ø 35 7E par 21 63 5Ø ØØ 7E.

BOMB FUSION

Pour avoir les vies infinies, remplacez les octets 3A 91 46 3D 32 par 3A 91 46 ØØ 32.

ANDROID 1

Pour être invincible, remplacez les octets 95 67 FE ØØ C8 par 95 67 FE ØØ C9.

FREDDY HARDEST II

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), remplacez les octets CD D8 91 D8 CD par CD D8 91 ØØ CD.

SHANGAI KARATE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A Ø5 Ø7 3D 32 par 3A Ø5 Ø7 ØØ 32.

PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 47 8C 3D 32 par 3A 47 8C ØØ 32.

ROCKSTAR

Pour avoir de l'argent infini remplacez les octets EB Ø3 EB AF 4F par EB Ø3 C9 AF 4F.

RAINBOW ISLANDS

```
10 REM Vies infinies sur RAINBOW ISLANDS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A59C:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>14315 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-7) ";C:POKE &A58B,C+11
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,0A,CD,92,A5,11,00,E0,01,00,0F,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,03,CD,92,A5,21,00,54,11,00,02
140 DATA 01,00,04,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,92,A5,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,E0,11,00
160 DATA 96,01,00,0F,ED,B0,21,67,A5,11,40,00,01,40
170 DATA 00,D5,ED,B0,C9,F3,21,23,A4,11,23,AC,01,24
180 DATA A2,ED,B8,21,00,98,5E,23,56,23,4E,23,46,23
190 DATA 7A,B3,28,04,ED,B0,18,F0,AF,32,1E,1C,3E,0C
200 DATA 32,C4,6F,C3,00,0A,1E,00,0E,01,E5,CD,66,C6
210 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

P47

```
10 REM Vies infinies sur P47
20 REM Version Disk.
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A56F:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>9942 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,5F,A5,21,00,50,11,00,02,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,5F,A5,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,21,4C,A5,11,00,01,01
140 DATA 50,00,D5,ED,B0,C9,F3,21,00,4C,11,00,80,01
150 DATA 00,20,ED,B0,AF,32,BA,27,C3,44,25,1E,00,0E
160 DATA C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
```


TURBO KING

```
10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A592:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF:INK 0,0
60 IF SUM<>14655 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ";C:POKE &A592,C-1
80 PRINT"INSEREZ LA FACE CHOISIE...":CALL &BB06
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,1B,CD,88,A5,11,00,E0,01,00,02,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,14,CD,88,A5,21,00,52,11,DC,05
140 DATA 01,00,06,ED,B0,EB,16,15,D5,CD,88,A5,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,1B,20,F1,21,00,E0,11,DC
160 DATA 9B,01,00,02,ED,B0,AF,32,00,C0,3A,92,A5,A7
170 DATA 28,17,AF,32,A2,0B,32,DC,0B,32,A1,40,21,DC
180 DATA 09,11,DC,05,01,00,93,D5,ED,B0,C9,AF,32,9C
190 DATA 07,32,D6,07,32,EB,3E,C3,DC,05,1E,00,0E,C1
200 DATA E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SPACE HARRIER II

```
10 ' VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU POUR SPACE HARRIER 2
20 ' AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 ' (C) DAVID SIKA & JOYSTICK HEBDO
40 MODE 2:FOR A=&A000 TO &A03E:READ B$:B=VAL("&"+B$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>5811 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA !!!":END
60 INPUT"VOULEZ-VOUS: 1-ENLEVER , 2-METTRE LES BIDOUILLES ?",R
70 IF R=1 THEN 210
80 PRINT:INPUT"VIES INFINIES (1-OUI  2-NON) ? ",A
90 IF A=2 THEN POKE &9FFF,&35
100 PRINT:INPUT "QUEL STAGE (1-13) ? ",B
110 IF B<1 OR B>13 THEN 100
120 IF B<4 THEN POKE &9FFE,B-1:GOTO 150
130 IF B<9 THEN POKE &9FFE,B:GOTO 150
140 IF B<14 THEN POKE &9FFE,B+1
150 POKE &9FFD,&3E
160 PRINT:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL DE SPACE HARRIER 2 *DEPROTEGE*"
170 PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &BB06:CALL &A000
180 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,BC,21,00,10,11,00,05,0E,12,DF,37,A0,0E
190 DATA 15,24,24,DF,37,A0,3A,FF,9F,32,C2,11,2A,FD,9F,22,B2,12,3E,C9,32
200 DATA 1B,A0,3E,3F,32,37,A0,CD,09,A0,DF,3A,A0,3C,C0,07,09,C0,07,00,00
210 POKE &9FFD,&19:POKE &9FFE,&7E:POKE &9FFF,&35:GOTO 160
```

Cours de Bidouilles

Salut les kids. Dieu et chef ont été indulgents alors comme vous pouvez le constater, je suis encore là. Ca ne va peut-être pas durer donc j'en profite pour vous communiquer deux informations importantes : non je ne ferai pas de cours de bidouilles sur ST et non ne m'appelez pas Momo, ce n'est pas moi qui ai choisi ce surnom stupide... La dernière fois je vous ai juste donné une petite astuce rapide avant de partir. Cette fois-ci nous allons approfondir tout ça car se contenter de remplacer une chaîne hexa c'est pas violent et en plus sans comprendre ce qu'on fait c'est plutôt débile (c'est-à-dire faible). Tout ceci étant destiné à faire naître en vous le sentiment de culpabilité de votre ignorance et vous pousser ainsi à poursuivre la difficile lecture de ma prose insipide...

HEXA C'EST HEXA...

D'habitude dans les livres traitant de l'assembleur, on vous apprend a compter jusqu'a 1. Ici on va vous apprendre à compter jusqu'à F. Comme je me doute que la plupart d'entre vous connaissent déjà, disons simplement qu'il s'agit de compter en base 16 (niveau cours préparatoire) plutôt qu'en base 1Ø (niveau maternelle). Ceux qui n'ont pas suivi quand ils étaient au CP s'en mordent aujourd'hui les doigts. Il est inutile de savoir calculer en hexa CB65+1F2Ø, sachez seulement sur le bout des doigts tous les nombres de Ø à 255 (=FF) et les autres valeurs remarquables : 8ØØ - 1ØØØ - 4ØØØ - FFFF... N'oubliez pas qu'avec Discology, tout (ou presque) se fait en hexadécimal.

ASSEMBLEUR ET CODE MACHINE...

Ces deux termes désignent deux notions différentes qu'il est indispensable de bien discerner. Le code machine est le seul langage (c'est-à-dire suite d'instructions) compréhensible directement par le microprocesseur. C'est en fait une suite de Ø et de 1 (des bits) que nous regroupons par commodité par 8, pour former des octets. Mais l'esprit humain est ainsi fait que ces suites de nombres, parfaitement claires pour l'ordinateur, le sont beaucoup moins pour nous. Nous les convertissons donc en un autre langage qui comporte des lettres et des mots : l'assembleur. Le passage de l'assembleur au langage machine (et inversement) se fait par simple conversion (une instruction égale une autre instruction), alors que par exemple le passage du basic à l'assembleur est beaucoup plus compliqué. Pour schématiser grossièrement ce que nous ferons en assembleur, disons que cela va consister à manipuler des nombres (vous vous en doutiez non ?), d'une part en effectuant sur eux des opérations, et d'autre part en les stockant, soit dans des registres (internes au microprocesseur), soit dans des cases mémoires (externes), dont votre ordinateur possède pas moins de 65536 exemplaires.

PREMIERES INSTRUCTIONS...

Revenons a nos préoccupations premières, qui étaient je le rappelle les bidouilles. Intéressons-nous pour l'instant aux vies infinies. Imaginons un jeu ou vous possédez cinq vies. Le nombre cinq va être stocké dans une case mémoire et l'opération effectuée sur ce nombre sera une décrémentation, lorsque vous perdrez une vie. Le but final est d'éliminer la partie du programme (là où sont les instructions) qui provoque cette décrémentation. Pour cela, il nous faut tout d'abord trouver la case mémoire contenant le nombre de vies. Nous allons rechercher l'initialisation, c'est-à-dire la partie du programme qui, au début de la partie, met à jour tous les compteurs (vies, scores, level...). Voyons ce que cela pourrait donner en assembleur (avec le code machine correspondant) pour un jeu à cinq vies :
LD A,5 3E Ø5 ; on met le nombre 5 dans le registre A
LD (4FC7),A 32 C7 4F ;on met le registre A dans la case mémoire 4FC7
La case mémoire dépend bien sur du bon vouloir du programmeur et vous ne pouvez pas la deviner. Vous connaissez donc les trois premiers octets qui sont 3E Ø5 32. Recherchez donc cette chaîne hexa avec votre DISCO préféré. Pour vérifier que vous êtes sur la bonne voie, remplacez le Ø5 par autre chose, et chargez votre jeu. Si le nombre de vies est changé, c'est tout bon. Vous avez reconnu là le petit 'truc' que je vous avais donné le mois dernier. Mais cette fois-ci vous en comprenez le sens ! Quand vous avez repéré la zone avec DISCO, désassemblez le secteur (menu Afficher - option Désassembler écran). Si le listing laisse apparaître beaucoup d'instructions dans le style LD (XXXX),A c'est que vous avez des chances d'être tombé sur les initialisations. Si ce n'est pas le cas, cherchez plus loin. C'est le genre d'instruction qu'il n'est pas étonnant de rencontrer plusieurs fois. Une autre façon de repérer l'endroit : si le jeu se joue a deux joueurs et que vous rencontrez les instructions LD A,vies
LD (XXXX),A case mémoire pour le joueur 1
LD (YYYY),A case mémoire pour le joueur 2
alors tout va bien ! Ce n'est pas la seule façon de mettre une valeur dans une case mémoire. En voici une autre qui emploie un registre appelé HL :
LD HL,case 21 XX XX adresse de la case mémoire dans HL
LD (HL),5 36 Ø5 met la valeur 5 dans la case adressée par HL
Si la première méthode n'a rien donné, essayez celle-ci en recherchant les octets 36 Ø5 (ou autre selon le nombre de vies bien sur !) et remplacez le Ø5 par autre chose, puis essayez. Cette méthode n'est pas utilisée en premier car elle est moins couramment employée par les programmeurs, et le nombre d'octets recherchés étant moins long, vous avez plus de chances d'en trouver a des endroits qui ne vous intéressent pas. Si ca ne marche toujours pas, essayez avec un nombre de vies différent. Par exemple, si le jeu affiche cinq vies au départ, essayez avec six. Il se peut que vous puissiez toujours jouer lorsque le jeu en indique zéro. Il arrive aussi que des jeux commencent systématiquement une partie par une décrémentation de vies : il vous semble en avoir cinq au départ alors que vous en avez déjà perdu une. Essayez aussi avec sept vies si jamais les deux cas precités cohabitent (ca s'est déjà vu !). Essayez aussi avec quatre vies, au cas où le jeu ne vous fasse en fait mourir non pas lorsque le contenu de la case mémoire des vies indique Ø, mais 255 (car Ø-1=255 !). Enfin le nombre de vies peut être exprime en caractère ASCII. Comme vous le savez, en ASCII, le caractère Ø correspond a 48, 1 a 49, 2 a 5Ø...En hexa, ca nous donne de 3Ø a 39 (facile à retenir non ?). Donc pour un jeu à cinq vies, vous recherchez 3E 35 32 ou 36 35. Bien sur, les remarques exposées plus haut sont toujours valables. N'oubliez l'ASCII si le jeu affiche le nombre de vies sous forme d'un chiffre. S'il vous affiche par exemple des personnages, il y a bien sur beaucoup moins de chances que cette méthode soit utilisée ! Si vous ne trouvez toujours pas, le dernier recours est de rechercher et d' essayer de modifier tous les LD A,Nbre de vies. Mais attention ! Il risque d'y en avoir beaucoup ! (d'autant plus que le nombre de vies est faible). Recherchez donc les 3E XX au lieu de 3E XX 32. Essayez en priorité ceux du style :
LD A,5 ou LD A,5 ou LD A,5
LD HL,CASE LD (IX+ØØ),A JR NZ,Ø1ØØ
LD (HL),A LD (CASE),A.
Un dernier détail : le fait de remplacer systématiquement le nombre de vies par FF peut conduire à un plantage du jeu, si le programme veut à tout prix afficher ces 255 vies ou si le code 255 correspond pour le programme a un caractère de contrôle particulier. Si cela fait planter le jeu ou occasionne un bordel monstre à l'écran, essayez des valeurs plus modestes du style AØ, 99, 8Ø, 63, 32...

That's all folks...euh non je voulais dire kids!
Voila, si avec toutes ces explications, vous ne pouvez augmenter le nombre de vies du moindre de vos jeux, alors vous n'avez plus qu'à vous mettre au chômage technique...jusqu'au mois prochain ! Où nous aborderons des choses encore plus sérieuses, avec après le prolongement de la vie, carrément la vie infinie et même le temps infini si vous êtes sages, et si j'en dispose moi-même. Je vous rappelle que vous toujours me poser des questions et me faire des propositions (meme malbonnêtes) sur 36 15 JOYSTICK en BAL Maubert. Bonnes vies infinies a tous et atchao bonsoir...

Patrice Maubert.

LES ÉDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes debutant,son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enleverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à recbercber et à remplaçer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous selectionnerez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.
Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.
Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.
Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').
Allez dans le menu écriture. Selectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patchs du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...
Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur .Allez dans le menu "FILE",
Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.
Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.
Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".
Voilà, maintenat éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisemment celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formatter une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, reéssayer en mettant 1Ø secteurs au formattage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

MÉTHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fournit avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier '.PRG' qui devra être éxécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette..
* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

SIM CITY

Construire une centrale (choisir une centrale nucléaire à cause de la pollution), dans l'un des coins de votre carte, de préférence prévoyez d'en mettre plusieurs.
Ensuite choisir sur votre carte un lieu où mettre vos industries et un autre pour mettre vos résidences. Sachant qu'il ne faut pas construire vos résidences trop près des usines sinon elles ne se batiront pas mais si elles sont trop loin vos concitoyens se plaindront. (un espace représentant cinq maisons doit suffire).
Les construire et relier tout cela avec des fils électriques pour acheminer l'électricité.
Rejoindre l'industrie aux résidences avec des routes, afin que vos concitoyens puissent aller travailler.
Construire près de vos quartiers résidentiels des centres commerciaux.
Les autres constructions ne sont pas utiles au début, vous pourrez les construire lorsque vos concitoyens vous le demanderont.

Conseils utiles:
Dès le début du jeu, mettez sur pause, cela vous permettra de construire votre ville sans que le temps passe (attention: la population ne pourra pas circuler tant que la pause est maintenue).
Pensez à prévoir des emplacements vides à l'intérieur de votre zone industrielle et résidentielle afin de mettre des postes de police et de pompier lorsque votre budget le permettra (bénéfices=600$).
Lorsque vous construirez un aéroport, veillez à ce qu'il n'y ait rien autour, sauf peut-être un parc sinon le radar de l'aéroport risque de ne plus fonctionner et d'amener des accidents aériens. Veillez à ne pas placer les postes de police et pompier proche de l'eau, sinon leur influence ne sera pas aussi importante qu'un poste placé en plein centre ville. Construire des maisons près de l'eau et mettre à côté des parcs de forêt. Au bout d'un certain temps vous obtiendrez des résidences de luxe qui permettront à votre budget de progresser.
(VILLOTEAU Frédéric).

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

RAINBOW ISLANDS

Dans la page de sélection 1 ou 2 joueurs presser la touche "4" et vous démarrez ce jeu avec 5 crédits.
(DRAIN Vincent).

FETICHE MAYA

Si vous sentez que votre énergie est minime, appuyez sur les deux "SHIFT" et la touche "+" et vie infinie.
(DUFOUR Marc).

3D GALAX

Allez directement aux astéroides en appuyant sur 'ALT' et la flèche de droite.
(DAUCIYAN Jean).

BEVERLY HILLS

Quand vous serez au niveau 3 (le jardin), laissez-vous tuer. On vous demande alors "Replay This Game", tapez N (non) et pendant le chargement n'arrêtez pas de taper sur la lettre A. Vous commencerez alors au 4ème niveau.
(PESSIOT Jean-François).

GHOULS'N' GHOST

Démarrez le soft normalement puis tapez "STEPHEN BROADHUR'ST" et le cheat mode s'activera.
(Sylvain DEMANET)

JAMBALA

Durant l'écran de présentation, tapez (en incluant les espaces) 'YICKE YACKE H CHNERKACKE', tenez le shift de gauche enfoncé, ainsi que le '1', lâchez alors le '1', ainsi que le shift de gauche. Le titre devrait alors virer au bleu. Commencez alors à jouer: les touches de 1 à 7 vous feront passer aux tableaux correspondants à ces chiffres. Les touches F1 à F5 vous permettront de sélectionner vos armes et G vous donnera de l'or. Jetez également un coup d'oeil aux autres touches.
(Sylvain DEMANET)

DOMINATOR

Pour disposer de vies infinies, dans les High-Scores entrez "SHAFT", à la place de votre nom.
(Sylvain DEMANET)

NINJA WARRIORS

Tenez la touche ALT enfoncée tout en tapant les codes suivants (en incluant les espaces): 'CASABLANCA', 'THE TERMINATOR', 'GENISIS OF THE DALEKS', 'SKIPPY', 'A SMALL STEP FOR A MAN', 'EAT TO THE BEAT' ('Q' pour varier) et 'MONTY PYTHON'.
(Sylvain DEMANET)

BATTLE VALLEY

Tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE' (en incluant les espaces) pour obtenir des tanks infinis.
(Sylvain DEMANET)

DARKSIDE

Un super TRUC!!! : Tenez enfoncées les touches 2 et 8 et le FIRE pour observer des images digitalisées par les programmeurs. Génial!
(Sylvain DEMANET)

DRAGON NINJA

Durant le jeu, tapez: 'TERRIFIC'. Maintenant avec F3, vous obtiendrez des vies infinies et avec L passerez au tableau suivant.
(Sylvain DEMANET)

HAWKEYE

Lorsque vous êtes sur le point de mourir et qu'il ne vous reste aucune vie, pressez DELETE pour être transporté magiquement au tableau suivant. De plus, durant le jeu, pressez la pause, pressez la touche 'HELP', puis défaites la pause et vous devriez disposez de vies infinies.
(Sylvain DEMANET)

STRYX

Tenez enfoncées les touches 'HELP', 'M' et 'E' afin d'obtenir de l'énergie infinie. Puis tenez enfoncées toutes les touches précédentes et 'P' afin de passer partout, et les mêmes touches avec en plus F1Ø pour voir la fin du soft.
(Sylvain DEMANET)

LED STORM

Tapez 'DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT' afin, d'obtenir du temps infini.
(Sylvain DEMANET)

INTERPHASE

Durant le jeu tapez: 'FENNY' (avec un F majuscule). Dès lors, le bouton gauche de la souris tournera autour des objets, alors que le bouton droit fera s'élargir l'objet et les deux en même temps vous ramèneront au jeu normal.
(Sylvain DEMANET)

NEW ZEALAND STORY

Tapez 'FLUFFY KIWIS' (en incluant l'espace). Pressez alors DEL, puis M, puis le cheat mode et les kiwis infinis seront à vous.
(Sylvain DEMANET)

SHINOBI

Mettez le jeu en pause puis tapez au clavier : "LARSXViii" afin d'obtenir des crédits infinis.
(Sylvain DEMANET)

DOGS OF WAR

Tapez 'TIMBO' avant de démarrer et avec F5, vous disposerez de chiens, de guerres infinis, etc....
(Sylvain DEMANET)

SOLOMON'S KEY

Tapez 'HELP' lorsque l'on vous dit 'PRESS ANY KEY TO LOAD'.
(Sylvain DEMANET)

SUPERCARS

Lorsque l'on vous demande d'entrer votre nom, essayez ces différents cheat mode : "RICH" (pour obtenir un crédit d'un demi million), "ODIE" (pour passer un second tableau), et "BIGC" (pour passer au troisième tableau).
(Sylvain DEMANET)

TOTAL ECLIPSE

Tenez enfoncées les touches 1 et 9 (pas sur le clavier numérique) et pressez le bouton FIRE pour voir le feu d'artifice.
(Sylvain DEMANET)

GALACTIC CONQUEROR

Pour les vies infinies, cherchez dans le fichier SOLIDIEC4.OBJ la chaîne suivante : 53 6E OE BO que vous remplacez par : 6Ø Ø2 ØE BO.
(DOLDI Stéphane).

WILD STREETS

Je vous conseille d'économiser vos balles pour les chefs de bande. Quand vous vous battez avec les chefs, essayez d'aller à droite, c'est à dire derrière eux, ils iront à gauche et disparaîtront. Cela vous permettera de vous préparer à les attaquer avec un saut chassé ou autre chose si vous le voulez.
(DOLDI Stéphane).

BLACK TIGER

Lorsque vous attendez le 1er magasin, je vous conseille de choisir tout d'abord le 2ème tir à 1ØØØ F., si vous avez assez d'argent. Si vous amassez plus d'argent, prenez le "super-tir" à 96ØØ F. Après le choix des tirs, économisez le plus possible et achetez-vous l'armure la plus chère. S'il vous reste encore un peu d'argent, vous pouvez prendre aux magasins des clés qui ouvriront les coffres et des potions. Pour avoir beaucoup d'argent, restez dans un endroit où des morts-vivants sortent de terre et abattez-les au fur et a mesure qu'ils apparaissent, mais attention! le temps vous est compté.!
(BIDARD Jérôme).

FIENDICH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

Pour la première épreuve il ne faut pas trop bouger sinon le clown freddy viendra avec son ventilateur. Si malencontreusement il venait, il faudrait appuyer sur le bouton feu pour se rétablir rapidement.
(LALLEMAND Damien).

INTERPHASE

Au premier niveau:
détruire la première caméra, ouvrir la porte du couloir secondaire menant à la salle du générateur où se trouve le drone de défense, ouvrir la porte du couloir principal à votre compagne. Dès que le drone de défense à passé la porte du couloir secondaire, ouvrir la porte principale, ouvrir les deux portes menant à l'ascenseur puis se placer sur le générateur, passer par l'ascenseur.
(CASSOU Grégoire).

ATARI ST/STE

B.A.T.

```
' Listing pour B.A.T. par PHAM BA NHA en GFA
PRINT"S.V.P INSERT DISK N°1"
PAUSE 500
ADR=&H5D000
BLOAD "PRJ.", ADR
' Compétences modifiables
SPOKE ADR+16,140 !force
SPOKE ADR+17,140 !intelligence
SPOKE ADR+18,140 !
SPOKE ADR+19,140 !
SPOKE ADR+20,140 !
SPOKE ADR+21,140 !reflexe
' Aptitudes
SPOKE ADR+22,255 !baratiner
SPOKE ADR+23,255 !crocheter
SPOKE ADR+24,255 !deceler
SPOKE ADR+25,255 !
SPOKE ADR+26,255 !
SPOKE ADR+27,255 !
SPOKE ADR+28,255 !
SPOKE ADR+29,255 !voler
SPOKE ADR+30,255 !
SPOKE ADR+31,255 !
SPOKE ADR+32,255 !
SPOKE ADR+33,255 !
SPOKE ADR+34,255 !
SPOKE ADR+35,255 !psychologie
BSAVE "PRJ.",ADR,512
```

ARTURA

```
' Vies infinies pour ARTURA
'     à taper en GFA 3.0
'      par les DANBIOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de ARTURA"
PRINT "    Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES "A:"
CLS
DIM a%(&H200)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,76,0)
IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H53680000
  DPOKE m%+&H1B2,&H6002
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H60020000
  DPOKE m%+&H1B2,&H5368
  r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ARTURA"
  END
ENDIF
```

CHAMBERS OF SHAOLIN

```
' LISTING POUR CHAMBERS OF SHAOLIN
' DE Michel HO FONG FAT
' ATTENTION:A UTILISER SUR LE DISK DE SAUVEGARDE
' DES PERSONNAGES!
' LORS DU JEU CHOISIR LE PREMIER PERSONNAGE
a=&H40000
@disk(8,a,0,1)
POKE a+&H70,&HFF
POKE a+&H72,&HFF
POKE a+&H74,&HFF
POKE a+&H76,&HFF
POKE a+&H78,&HFF
POKE a+&H79,&HFF
POKE a+&H7A,&HFF
POKE a+&H7B,&HFF
POKE a+&H7D,&HFF
@disk(9,a,0,1)
PROCEDURE disk(f,a,p,s)
VOID XBIOS(f,L:a,L:0,W:1,W:s,W:p,W:0,W:1)
RETURN
```

BLOODWICH

```
' Ce listing est en GFA BASIC
' par BERTOLISSIO Nicolas
PRINT "Insérez une sauvegarde ";
PRINT "dans le lecteur A:"
REPEAT
UNTIL INKEY$<>""
OPEN "U",#1,"*.SAV"
SEEK #1,512
BGET #1,XBIOS(2)+32000,256
FOR a=O TO 3
FOR b=4 TO 11
IF PEEK(XBIOS(2)+32000+16+a*64+b)=0
POKE XBIOS(2)+32000+16+a*64+b,&HD
ENDIF
NEXT b
NEXT a
SEEK #1,512
BPUT #1,XBIOS(2)+32000,256
CLOSE #1
```

ATAX

```
' Vies infinies pour ATAX à taper en GFA 3.0 par les DANBIOSS
PRINT "Insérez la disquette de ATAX Et pressez une touche"
~INP(2)
FILES
CLS
DIM a%(1024)
m%=VARPTR(a%(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,2,116,0)
IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H301633FC AND LPEEK(m%+&H24E)=&H53790001
  DPOKE m%+&H1A6,&H600E
  DPOKE m%+&H24E,&H6004
  r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H3016600E AND LPEEK(m%+&H24E)=&H60040001
  DPOKE m%+&H1A6,&H33FC
  DPOKE m%+&H24E,&H5379
  r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de ATAX"
  END
ENDIF
```

EPOUSTOUFLANT

ETONNEZ VOS AMIS !
RIVALISEZ AVEC LES PROS !

ATARI ST / STE

SPACK

BIENTOT SUR AMIGA

LE CREATEUR DE DEMOS

Grâce à son éditeur hyper puissant, SPACK permet de réaliser des démos qui exploiteront au maximum toutes les possibilités de votre ordinateur et cela sans aucune connaissance en informatique.

Logiciel complet sur trois disquettes pleines d'exemples permettant de créer une première démo en 15 minutes seulement.

Toutes les démos créées avec SPACK sont exécutables automatiquement grâce au compilateur de SPACK.

UNIQUE

SPACK IS GOOD FOR YOU



LA PUISSANCE

DES DEMOS INCROYABLES AVEC :
- Scrolling texte paramétrable
- Scrolling écran redéfinissable
- Affichage 256 couleurs simultanément
- Animation de sprites
- Musique jouée pendant le déroulement des démos
- Musique digitalisée
- Son stéréo et 4096 couleurs sur STE
- Affichage plein écran (overscan)

LA COMPATIBILITE

SPACK RECONNAIT ET UTILISE LES FICHIERS DES FORMATS SUIVANTS :
- Degas, Degas Elite
- Spectrum 512
- ST Replay, Pro Sound
- Master Sound, HMS
- Music Studio
- Music Construction Set
- STOS, Sprites 600
- Pro Sprite
- Sprite Editor DeLuxe
- AB Animator

CONCOURS

ENVOYEZ VOS DEMOS REALISEES AVEC SPACK ET GAGNEZ UN LOGICIEL ESAT

L'auteur de toute démo envoyée avec le questionnaire du logiciel recevra un logiciel

BON DE COMMANDE

Je commande .... exemplaire (s) du logiciel SPACK au prix de 450FF + 25 FF de frais de port

Règlement par chèque bancaire - Carte bleue - ou Mandat

ESAT SOFTWARE 55 rue du Tondu 33000 Bordeaux Tél. : (16) 56.96.35.23

LE NUMERO 1 DU LOGICIEL UTILITAIRE

ROCK STAR

```
' Argent, et compagnies au choix par les DANBIOSS
' Le tout à taper en GFA 3.Ø
DIM a%(1ØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
PRINT "Charger quel Fichier???"
FILESELECT "\*.*","",f$
OPEN "i",#1,f$
IF LOF(#1)<>6938
  PRINT "Ce n'est pas un fichier Rock Star!!!"
  END
ENDIF
CLOSE #1
BLOAD f$,b%
RESTORE donnees
DO
  READ phrase$,adresse%
  EXIT IF phrase$="FIN"
  PRINT phrase$;" : ";LPEEK(b%+adresse%)
  PRINT "Combien en voulez-vous maintenant :";
  INPUT " ",combien%
  LPOKE b%+adresse%,combien%
LOOP
CLS
PRINT "Enregistré sous quel nom???"
FILESELECT "\*.*","",g$
BSAVE g$,b%,6938
donnees:
DATA "Argent",&HB66
DATA "Exemplaires en Stock",&HFCE
DATA "Nombre de disk en Or",&H18CE
DATA "Nombre de Voitures",&H15CE
DATA "Nombre de Guitares",&h15C2
DATA "FIN",Ø
```

DRAGONS OF FLAME

```
REM DRAGONS OF FLAME
REM ENERGIE MAXIMALE et 32767 charges
pour Rainstlin et Goldmoon.
REM PAR PREMARTIN PATRICK
'
Fileselect "\*.","",A$
Open "U",#Ø,A$
For I%=&H48 To &H4B Step 2
Seek #Ø,I%
Out #Ø,&H7F
Seek #Ø,I%+1
Out #Ø,255
Next I%
For I%=&H1DAE To &H2ØF2 Step 38
Seek #Ø,I%
J%=Inp(#Ø)
If J%>Ø
Seek #Ø,I%
Out #Ø,255
Endif
Seek #Ø,I%+2
Out #Ø,255
Next I%
Close #Ø
```

GHOULS'N GHOSTS

```
' Vies et Temps infini pour GHOULS'N GHOSTS
'               Par les DANBIOSS
'              à taper en GFA 3.Ø
'
DIM a%(1ØØØØØ)
b%=V:a%(Ø)
V1%=&H5339ØØØØ
V2%=&HFA162Ø79
v4%=&H4E712Ø79
t2%=&H6A3D4E75
t3%=&H4E714E71
t4%=&H4E714E75
B1%=&H4A16+B%
B2%=&H4A1A+B%
B3%=&H5394+B%
B4%=&H5398+B%
PRINT "Insérez Le disk 1 de GHOULS'N GHOSTS "
PRINT "et pressez une touche"
~INP(2)
BLOAD "GHOULS.DAT",b%
CLS
PRINT AT(1,1);"1 - Temps infinis"
PRINT AT(1,2);"2 - Vies infinies"
PRINT AT(1,3);"3 - Sortir et Sauvegarder la Modif"
depart:
REPEAT
  i$=INKEY$
UNTIL i$="1" OR i$="2" OR i$="3"
SELECT i$
CASE "1"
  temps
CASE "2"
  vies
CASE "3"
  BSAVE "ghouls.DAT",b%,83914
  END
ENDSELECT
GOTO depart
PROCEDURE temps
  IF LPEEK(b1%)=t1% AND LPEEK(b2%)=t2%
    LPOKE b1%,v3%
    LPOKE b2%,t4%
    PRINT AT(19,1);"ON "
  ELSE IF LPEEK(b1%)=v3% AND LPEEK(b2%)=t4%
    LPOKE b1%,v1%
    LPOKE b2%,t2%
    PRINT AT(19,1);"OFF"
  ENDIF
RETURN
PROCEDURE vies
  IF LPEEK(b3%)=v1% AND LPEEK(b4%)=v2%
    LPOKE b3%,v3%
    LPOKE b4%,v4%
    PRINT AT(19,2);"ON "
  ELSE IF LPEEK(b3%)=v3% AND LPEEK(b4%)=v4%
    LPOKE b3%,v1%
    LPOKE b4%,v2%
    PRINT AT(19,2);"OFF"
  ENDIF
RETURN
```

LES PORTES DU TEMPS

1)Prendre lunettes à infrarouge
2)Est
3)Prendre carte sur la table
4)Mettre lunettes
5)Lire carte code (27182)
6)Enlever lunettes
7)Est
8)Prendre shoker
9)Taper code 27182
1Ø)Nord
11)Fondre glace. Vous récupérez:
-paralysopulseur
-phaser
-respirator
12)Sud
13)Ouest
14)Ouest
15)Descendre
16)Poser shoker
17)Poser carte
18)Entrer porte 4
19)Est (2 fois)
2Ø)Monter arbre
21)Utiliser paralysopulseur
22)Fouiller homme. Vous récupérez:
-shuriken
-griffes
-makabishis
-parchemin d'invisibilité

23)Descendre
24)Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1ØØØ Kokus
25)Est
26)Acheter jambon
27)Manger jambon
28)Acheter jambon
29)Acheter poisson
3Ø)Acheter sake
31)Ouest (3 fois)
32)Sud
33)Poser shuriken
34)Poser griffes
35)Lire parchemin
36)Poser parchemin
37)Poser pièces d'argent
38)Entrer porte 3
39)Utiliser paralysopulseur
4Ø)Prendre uncu
41)Fouiller uncu. Vous trouverez:
-une flute
-un peigne
42)Poser peigne
43)Sud
44)Entrer porte 2
45)Nord
46)Jouer flute
47)Poser flute
48)Nord
49)Tourner tête
5Ø)Nord (2 fois)
51)Est
52)Prendre bible
53)Lire bible
54)Mettre clé en fer dans serrure
55)Poser bible
56)Poser clé en fer
57)Descendre
58)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)
59)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
6Ø)Aller à la salle de torture
61)Pousser bassine
62)Mettre respirator
63)Descendre
64)Donner poisson à Nessie
65)Ouvrir coffre
66)Fouiller coffre. Vous trouvez:
-une fiole de grannon
-un grimoire
68)Sud
69)Monter
7Ø)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)
71)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
72)Utiliser phaser
73)Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)
74)Ouest
75)Sud
76)Monter
77)Nord
78)Descendre
79)Prendre saucisses dans la cheminée
8Ø)Prendre pichet (sur la table)
81)Est
82)Donner grimoire homme
83)Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies
84)Ouest (6 fois)
85)Fouiller sous le lit. Vous récupérez:
-un kilt
86)Nord
87)Donner fiole homme
88)Sud
89)Est
9Ø)Monter
91)Sud
92)Est (2 fois)
93)Descendre
94)Sud (3 fois)
95)Poser pichet
96)Poser kilt
97)Poser respirator
98)Manger jambon
99)Entrer porte 3
1ØØ)Prendre uncu
1Ø1)Nord
1Ø2)Est (3 fois)
1Ø3)Nord
1Ø4)Est
1Ø5)Nord
1Ø6)Mettre lunettes
1Ø7)Attendre 12 heures et pousser l'oeuf
1Ø8)Descendre
1Ø9)Boire sake
11Ø)Utiliser phaser
111)Prendre morceau clé en or (au sol)
112)Ouest
113)Examiner pierre
114)pousser levier
115)Monter
116)Sud (2 fois)
117)Prendre lama
118)Nord
119)Ouest
12Ø)Examiner bain
121)Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en or
122)Est
123)Nord
124)Descendre
125)Est (2 fois)
126)Utiliser paralysopulseur
127)Fouiller homme. Vous récupérez:
-des u'yaca
-des herbes
-un élément de clé en or
-une bezoard
128)Poser bezoard
129)Casser lama. Vous récupérez:
-un élément de clé en or
13Ø)Réunir morceaux de clé en or
131)Ouvrir porte avec clé en or
132)Poser clé en or
133)Nord
134)Prendre tami
135)Sud
136)Ouest
137)Monter
138)Sud
139)Attendre 15 heures et faire sud
14Ø)Manger saucisses
141)Utiliser paralysopulseur
142)Fouiller homme. Vous trouvez: -du sancu
143)Prendre bourse (contient du coca)
144)Nord
145)Ouest
146)Sud
147)Ouest (3 fois)
148)Sud (2 fois)
149)Pose lunettes
15Ø)Poser U'yaca
151)Poser herbes
152)Prendre pièces d'argent
153)Prendre griffes
154)Manger sancu
155)Entrer porte 4
156)Nord
157)Donner coca homme
158)Parler avec homme
159)Parler avec homme
16Ø)Ouest
161)Attendre 1Ø heures et faire nord
162)Demander laisser passer
163)Donner 15 pièces d'argent
164)Sud
165)Est
166)Sud
167)Est (3 fois)
168)Acheter jambon
169)Manger jambon
17Ø)Acheter jambon
171)Acheter poisson
172)Acheter sake
173)Acheter cheval
174)Montrer laisser passer homme
175)Est
176)Utiliser paralysopulseur
177)Fouiller homme. Vous récupérez:
-15 pièces d'argent
-une lettre cachetée
178)Ouvrir lettre
179)Lire lettre
18Ø)Est (4 fois)
181)Nord (3 fois)
182)Ouest
183)Acheter masque ko-omote
184)Est
185)Nord (3 fois)
185)Nord (3 fois)
186)Mettre griffes
187)Grimper mur
188)Poser tami
189)Poser lettre
19Ø)Poser certificat
191)Attendre 15 heures 3Ø
192)Croiser les doigts
193)Dire toshis
194)Nord (3 fois)
195)Est
196)Utiliser phaser
197)Ouest
198)Sud (3 fois)
199)Monter
2ØØ)Sud
2Ø1)Manger jambon
2Ø2)Enlever griffes
2Ø3)Sud (3 fois)
2Ø4)Acheter manjus
2Ø5)Acheter susbis
2Ø6)Manger susbis
2Ø7)Manger manjus
2Ø8)Attendre 2Ø heures et faire sud
2Ø9)Manger poisson
21Ø)Boire sake
211)Sud
212)Ouest (5 fois)
213)Acheter jambon
214)Acheter sake
215)Acheter poisson
216)Ouest (3 fois)
217)Sud
218)Poser griffes
219)Poser pièces en argent
22Ø)Prendre kilt
221)Prendre u'yaca
222)Prendre herbes
223)Prendre pichet
224)Entrer porte 1
225)Donner pichet homme
226)Ouest (2 fois)
227)Manger jambon
228)Attendre 7 heures Ø1 et faire sud
229)Donner herbes femme
23Ø)Embrasser femme
231)Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammouth
- une hache
- du silex
232)Manger cuisse
233)Manger poisson
234)Boire sake
235)Prendre pirogue
236)Est
237)Mettre le feu
238)Mettre kilt
239)Mettre masque
24Ø)Nord
241)Ouest (2 fois)
242)Parler avec kong
243)Regarder kong
244)Regarder kong
245)Est
246)Utiliser phaser
247)Monter
(DUBOIS Jean-Luc).


KNIGHTS OF THE
CRYSTALLION



LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. En ce qui concerne leur maniement, il faut se référer à leur documentation car ils sont trop nombreux surtout dans le domaine public pour que l'on puisse faire un inventaire clair et précis. Mais on va quand même vous donner les noms de ceux que l'on utilise le plus fréquemment dans cette rubrique : DISCO-SCOPIE d'ESAT SOFTWARE et SMARTDISK.
(test de ce logiciel paru dans JOYSTICK numéro 3).

METHODE D' UTLISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidement différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.
Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.
L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'éxécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.*

** La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...*

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.Ø  Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(112Ø,&H1ØØØ2)
bu%=MALLOC(1Ø24,&H1ØØØ2)
task=Ø
my=FindTask(task)
LPOKE io%+8Ø+&H1Ø,my
error=AddPort(io%+8Ø)
LPOKE io%+14,io%+8Ø
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,Ø,io%,Ø)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer  par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,1Ø+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(),d_octet$()
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1Ø24,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=Ø
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
ELSE
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=Ø TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1Ø24,block)
gotblock(4,Ø,Ø)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+8Ø)
error=MFREE(io%,112Ø)
error=MFREE(bu%,1Ø24)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+4Ø,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'Save' en haut à gauche de l'écran. A chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

AXEL'S MAGIC HAMMER

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'  AXEL'S MAGIC HAMMER Trainer ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Lorsque l'ecran flashe (trainer) pressez le bouton gauche de la souris
DATA 23229,"Axel's Magic Hammer",4,"vies illimitees","clefs illimitees"
DATA "tirs illimites","energie et time illimites"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØØ6,ØØØ2,D3,CF,D7,CF,ØØØ1,Ø,ØØØØØØØØ,ØØØØØØ32,ØØØ2,14,ØØ,1Ø,ØØ
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØØ4ØØ,ØØØØØØ15,ØØØ3,Ø7,12,ØØ,ØØ,BØ,ØØ,ØØØ1,Ø,ØØØØ16ØØ,ØØØØØØØØ,ØØ86
DATA 13,F9,ØØ,DF,FØ,Ø6,ØØ,DF,F1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,BF,EØ,Ø1,66,EC,41,F9,ØØ,ØØ
DATA ED,96,2Ø,FC,4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71,41,F9,ØØ,ØØ,F3,56,2Ø,FC,4E,71,4E,71
DATA 2Ø,FC,4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71,41,F9,ØØ,ØØ,FD,F2,2Ø,FC,4E,71,4E,71,2Ø,FC
DATA 4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71,41,F9,ØØ,ØØ,F3,84,2Ø,FC,4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71
DATA 41,F9,ØØ,ØØ,E6,B6,2Ø,FC,4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71,41,F9,ØØ,ØØ,EA,5Ø,2Ø,FC
DATA 4E,71,4E,71,3Ø,FC,4E,71,4E,F9,ØØ,ØØ,BØ,ØØ,44,4f,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

HYPERDOME

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    HYPERDOME  Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 217218,"HYPERDOME",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØ34AØØ,ØØØØØ1b8,ØØØ8,4E,71,4e,71,4e,71,4e,71,Ø4,79,ØØ,Ø1,ØØ,Ø2,a5,aØ,*
```

INTO THE EAGLE'S NEST

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'   Eagles nest trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 4379753,"INTO THE EAGLE'S NEST",1,"l'energie, les armes et les grenades illimitees"
sum:
DATA ØØ1Ø,Ø,ØØ6A8ØØ,ØØØØØ14,ØØØ4,fe,58,12,25,cb,c8,12,25,Ø,ØØ6A8ØØ,ØØØØ15c,ØØØ2,4e,71,81,Ø1
DATA Ø,ØØ68eØØ,ØØØØØ14,ØØØ4,47,d3,36,d7,d5,43,36,d7,Ø,ØØ68eØØ,ØØØØ1e4,ØØØ2,4e,71,c1,Ø1
DATA Ø,ØØ6C6ØØ,ØØØØØ16,ØØØ2,89,92,57,Ø2,Ø,ØØ6c6ØØ,ØØØØ1f2,ØØØ2,4e,71,81,Ø1
DATA Ø,ØØ6acØØ,ØØØØØ14,ØØØ4,4Ø,31,45,fa,cb,a2,45,fa,Ø,ØØ6acØØ,ØØØØØaØ,ØØØ2,4e,71,c3,ØØ
DATA Ø,ØØ6b2ØØ,ØØØØØ14,ØØØ4,bc,9d,69,e7,8a,Ød,69,e7,Ø,ØØ6b2ØØ,ØØØØ13c,ØØØ2,4e,71,81,Ø1,*
```

TIGER ROAD

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    TIGER ROAD Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 199Ø
DATA 1724152,"TIGER ROAD",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØd24ØØ,ØØØØØØ32,ØØØa,31,7c,ØØ,8Ø,ØØ,12,7Ø,ØØ,4e,75,4a,68,ØØ,18,66,ØØ,ØØ,12,4a,68
DATA Ø,ØØd24ØØ,ØØØØØ13Ø,ØØØ2,4e,71,53,1Ø,*
```

SWITCHBLADE

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'        SWITCHBLADE TRAINER  par Christophe PARIS ; JOYSTICK (C) 199Ø
' Attention pour ce trainer ne pas travailler directement sur l'original mais initialiser une disquette
' et copier le secteur n°Ø de l'original sur cette nouvelle disquette et faire les modifications sur
' cette dernière ainsi aprés les opérations, booter sur la copie et lorsque l'écran flash insérer
' l'original (protection oblige) et appuyer sur le bouton de souris
DATA 11267,"SWITCHBLADE",1,"l'energie illimitee"
sum:
DATA ØØØ1,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØØØ,ØØØ8,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,1Ø,4e,71,33,fc,Øf,ØØ,ØØ,df,f1,8Ø,Ø,ØØØØ4ØØ,ØØØØØØ66
ØØØ6,4e,f9,ØØ,Ø7,Ø8,Ø2,4e,f9,ØØ,ØØ,BØ,ØØ,Ø,ØØØØcØØ,ØØØØØØØØ,ØØ28,ØØ,ØØ,33,fc,4e,71,ØØ,Ø5,78,78,4e,f9
DATA ØØ,Ø5,eØ,b6,46,79,ØØ,df,f1,8Ø,Ø8,39,ØØ,Ø6,ØØ,bf,eØ,Ø1,66,ØØ,ff,fØ,4e,f9,ØØ,Ø7,ØØ,Ø6
DATA Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,Ø,*
```

WAR MACHINE

(Rajoutez ces datas au BLOCK EDITOR V1.Ø)

```
'    WAR MACHINE Trainer (c) 199Ø JOYSTICK
DATA 8Ø6662,"WAR MACHINE",1,"les vies ,les grenades et l'energie illimitees" sum:
DATA ØØØ2,Ø,ØØ626ØØ,ØØØØØØ15,ØØØ1,f2,f1
DATA Ø,ØØ626ØØ,ØØØØØ1Ø9,ØØØ1,Ø1,ØØ,*
```

DOGS OF WAR

Pendant une partie tapez "TIMBO" au clavier puis lorsque vous appuyerez sur la touche "F5" vous deviendrez invincible. (Christophe Paris)

INTO THE EAGLE'S NEST

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :
L EØ 4ØØØØ
mettre la valeur 4E71 aux adresses : 436A4, 44854, 429E2, 439B8, 44ØØC.
et pour finir faire :
S EØ 4ØØØØ 4B34Ø.
(Christophe Paris)

JUG

Pour activer le cheat mode, appuyez sur la touche ESC puis cliquez dans le coin supérieur droit lors de l'apparition de la page présentation.
(Christophe Paris)

SCORPION

Dans les HI-SCORES, tapez "INPORTLIGAT" pour avoir plus de vies. Vous pouvez également essayer toujours dans les HIGH-SCORES: "CRL" ou "CLEMENT" ...surprise.
(Christophe Paris)

ROBOCOP

Dans les HIGH-SCORES, vous pouvez taper à la place de votre nom: "SUEDEHEAD" pour accéder au niveau 2 directement "DISAPPOINTED" pour accéder au niveau 3.
(Christophe Paris)

SUPER CARS

Au lieu de rentrer votre nom, tapez ceci avant de commencer une partie: "ODIE" pour débuter directement en "CLASS 2" et "BIGC" pour débuter directement en "CLASS 3".
(Christophe Paris)

WAR MACHINE

Pour avoir des vies infinies, prendre le logiciel c-monitor et faire :
L WAR 4ØØØØ
et mettre la valeur ØØØ1 à l'adresse 465F8 et faire ensuite:
S WAR 4ØØØØ 61D64
(Christophe Paris)

IK +

Lorsque vous débutez votre partie, laissez vous toucher une fois par votre adversaire. Puis appuyez sur ESPACE et en même temps sur le bouton de tir de votre joystick. Vous serez alors protégé contre les coups de votre adversaire jusqu'à la fin du niveau en cours. Recommencez ainsi de la même façon à chaque niveau.
(Christophe Paris)

NINJA WARRIORS

Quelques Cheats modes :
Enfoncez le 'CAPS LOCK' puis tapez le cheat de vôtre choix, puis enlevez le 'CAPS LOCK'.
'THE TERMINATOR' : Les restes du corps du ninja explosent lorsque vous mourrez.
'MONTY PYTHON' : Les ennemis marchent à reculons.
'SKIPPY' : Les ennemis rebondissent.
'A SMALL STEP FORAMAN' : Gravité lunaire. De plus, vos ennemis voltigeurs seront transportés hors de l'écran.
'STEVE AUSTIN' : En pressant 'S' durant le jeu, vous pourrez faire varier la vitesse du jeu.
(Sylvain DEMANET)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et charger le bloc Ø en $4ØØØØ puis mettre 31 FC 4E 71 57 EØ 4E 78 Ø4 ØØ en $4ØØAC et enfin mettre Ø1 C4 87 63 en $4ØØØ4.
Puis sauvegarder le Bootsector aprés cette modification (le bootsector étant le bloc Ø héhé-hé...). ;(Christophe Paris)

BATTLE SQUADRON

Tapez 'CASTOR' à n'importe quel moment du jeu et l'écran flashera vert, indiquant ainsi que le cheat Mode est opérationnel. En pressant alors F6, F7, F8, F9, F10, vous pourrez choisir l'arme de vôtre choix, de même que F1, F2, F3, F4, F5, modifieront la puissance de vôtre arme.
(Sylvain DEMANET)

GHOULS 'N' GHOST

Tapez 'KAREN BROADHURST' pour obtenir des vies infinies.
(Sylvain DEMANET)

THE UNTOUCHABLES

Tapez 'SOUTHAMPTONGAZETTE' durant l'écran de présentation. Démarrez alors le soft comme d'ordinaire mais faites vous tuer. Lorsque vous reviendrez à l'écran de présentation, pressez F10 pour passer au tableau suivant, et ainsi jusqu'au tableau final
(Sylvain DEMANET)

BOMBER

Chargez le jeu, faites jouer "Air guitar" comme musique de début, puis passez au tableau de sélection de pilote, pressez 'SPACE' pour nommez un nouveau pilote et entrez 'BUCKAROO' (avec un espace après le mot). Cela fera tellement délirer l'ordinateur, qu'il rendra toutes les missions terminables. (Sylvain DEMANET)

OPERATION THUNDERBOLT

Dans les HI-GH-SCORES, tapez à la place de votre nom: "WIGAN NINJA" ou "EDOM TAEHC" (respecter les espaces) pour avoir les vies illimitées. Vous pouvez aussi essayer "SPECCY MODE" toujours dans les HIGH-SCORES.
(Christophe Paris)

EYE OF HORUS

Dans le tableau des "Crédit", tapez 'SPAM'. Le jeu commencera avec des vies infinies et vous n'aurez pas besoin de clés de couleur pour ouvrir les élévateurs verrouillés.
(Sylvain DEMANET)

SUPER HANG ON

Tapez '7505' dans les HIGH-SCORES, pressez CTRL, ALT, Z et T pour changer de tableau.
(Sylvain DEMANET)

CLOWN'O'MANIA

Dans CLOWN'O'MANIA tapez "KSP", juste avant de mettre votre nom vous aurez droit à 3 razors, 3 jumps.
(Christophe Paris)

CLOWN "O" MANIA

Pressez 'HELP' pendant le jeu avoir plus de sauts et de rasoirs. Pour pouvoir les utiliser, il vous faudra sauté ou tiré. Vous pouvez le refaire autant de fois que vous souhaitez! (Sylvain DEMANET)

ROCK'N'ROLL

Tapez "RAINBOW ARTS" (respecter l'espace), à la place de votre nom. Un code apparait (au début ØØØØØØØØØ ØØ). Vous allez devoir entrer une combinaison de 12 chiffres ou lettres. Cette combinaison est divisée en 5 parties: (La lecture du code se fait de gauche à droite).
1 ère: les 2 premiers chiffres, représentent le n° du niveau (ex : 19).
2 ème: les 2 chiffres suivants (ils n'ont aucune importance, mettez-y ce que vous voulez, chiffres ou lettres, ex: KK).
3 ème: les 4 chiffres suivants (en les additionant les uns aux autres, vous devez obtenir un total qui est le numéro du niveau choisi, ex: 1+9+Ø+9=19. Ici la combinaison est 19Ø9. Les combinaisons sont bien sûr nombreuses).
4 ème: les 2 chiffres suivants (comme dans la 2 ème partie, aucune importance, ex: AA).
5 ème: les 2 derniers (ils doivent représenter le numéro du niveau à l'envers, dans notre exemple 91). Ainsi pour atteindre directement le niveau 19, après avoir bien tapé "RAINBOW ARTS" à la place de votre nom, la combinaison à rentrer est par exemple : 19KK19Ø9AA91.
(Christophe Paris)

ROCK'N'ROLL

Tapez "COUNTRY" à la place de votre nom vous aurez ainsi acces au JUKE BOX du jeu. Vous pourrez tranquillement choisir la musique que vous voulez entendre.
(Christophe Paris)

ROCK'N'ROLL

Tapez "MAGIC MAP" (respectez l'espace), à la place de votre nom. Ainsi pendant le jeu vous pourrez visionner une carte trés complète de tout le niveau. Pour cela il faut que le dessin symbolisant un oeil se trouve dans l'écran de contrôle (petit moniteur bleu). Dès lors en appuyant sur le bouton gauche de la souris une carte trés utile apparaîtra. (Christophe Paris)

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

ATARI ST

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un STE, 100 Disquettes pour l'achat d'un STE Coul

520 STE complet	3490
1040 STE complet	4490
1 M° pour STE	890
1 M° pour STF	690
2 M° pour STE	1890
4 M° pour STE	3490
Mon Coul HR S stereo	2490
Mon Mono SM124	1290
Mon Coul HR S mono	2000
Mon Multisync	5000
Megafile 30M°	NC
Megafile 60M°	7000
Megafile 44M°	8590
Cartouche 44M°	1100
Doubleur Ecran	290
Tapis de Souris	50

ATARI XE

130 XE Peritel	590
Lect K7 XL/XE	250
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	390
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1790 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

GAME BOY
990 F

SOFT ST

MIDWINTER	280
CABAL	200
COMBO RACER	200
DRAGON BREATH	280
F29	250
IVANOHE	195
HEAVY METAL	200
MAUPITI ISLAND	269
NINJA SPIRIT	245
SECRET DEFENSE	280
SHADOW WARRIOR	195
LOST PATROL	195
ULTIMA V	350
BATTLE OF BRITAIN	245
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	245
COLORADO	245
CYBERBALL	195
GHOST & GOBELINS	195
KLAX	195
BAT	385
WARHEAD	245
BLACK TIGER	195
FRED	245
X-OUT	195
RAINBOW ISLAND	195
IRON LORD	250
ACTION FIGHTER	160
SLAYER	160
PHOBIA	200
LASER SQUAD	160

ATARI PORTFOLIO
1990 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA--- MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE
+ 2 Jeux
1990 F

JEUX MEGADRIVE

GOLDEN AXE	490
AFTER BURNER II	490
SUPER SHINOBI	490
KEN LAST BATTLE	450
KUJYAKU 2 (PEACOCK)	450
GHOULS'N & GHOST	490
S/REAL BASKETBALL	450
ASSAULT SUIT	450
FORGOTTEN WORLD	450
CURSE	420
NEW ZEALAND STORY	450
THUNDER FORCE II	450
TATSUJIN	450
RAMBO III	450
ZOOM	450
SUPER HYDLIDE	390
HERZOGZWEI	390
ALEX KID	390
AIR DIVER	450
SOKOBAN	450
SPACE HARRIER II	450
OSAMATSUJIN	390
JOYPAD SEGA 3600	390
SUPER JOYPAD XE1 ST	690

SOFT AMIGA

BUDOKAN	245
COMBO RACER	245
BLACK TIGER	245
IVANOHE	245
E.MOTION	245
NINJA SPIRIT	230
688 ATTACK SUB	250
MATRIX MARAUDER	245
SECRET DEFENSE	250
PLAYER MANAGER	250
KLAX	195
F29	250
CABAL	195
TENNIS CUP	200
MAUPITI ISLAND	269
BATMAN THE MOVIE	180
TWINWORLD	200
PHOBIA	200
INDY ARCADE	160
PASSING SHOT	160
ROLLER COASTER	160
SLAYER	170
ACTION FIGHTER	175

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC
+ 2 Jeux
1790 F

JEUX NEC A 490 F
BLOODY WOLF, CHASE HQ, GUNHED,P47 NINJA WARRIORS, PARANOIA, SHINOBI S/VOLLEY BALL, TIGER ROAD, BASKET, WINNIG SHOT, CD ALTERED BEAST, CD RED ALERT, CD FINAL ZONE II, CD GOLDEN AXE, CD SIDE ARMS, CD MONSTER LAIR

JEUX NEC A 390 F
KIKIKAIKAI, ARMED FORCE, BLOODIA, R TYPE, BREAKIN, CYBERCORE, DEEP BLUE, F1 PILOT, GALAGA, DRAGON FIGHTER, DRAGON SPIRIT, DROP ROCK, NAXAT OPEN, KING OF CASINO, NEW ZEALAND STORY, ROCK ON, VIGILANTE, WATARU, WORLD STADIUM,STRANGE ZONE, PACLAND, SPACE HARRIER.

JEUX NEC A 450 F
ATOMIC ROBOT KID, REAL BASEBALL, MR HELI, CITY HUNTER, CYBER CROSS, DORAMON, PCKID F1 TRIPLE BATTLE, FINAL LAP, HEAVY UNIT, KNIGHT RIDER, MOTO ROADER, SPACE INVADER SHANGAI, SIDE ARMS, SON SON II, TIGER HELI, TAITO MOTORBIKE, VOLVIEF.

JEUX NEC A 290 F
FANTAZY ZONE, KUNG FU, BIG MAN'S WORLD.

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 complet	**3490**
AMIGA 500 Couleur (Moniteur HR stereo)	**5790**
AMIGA 2000	**8990**
CARTE XT	**1990**

50 Disquettes KONICA démarquées 250 F	100 Disquettes KONICA démarquées 480 F
100 Disquettes KONICA garanties à vie 750 F	500 Disquettes KONICA démarquées 420 F le 100

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM..................................PRENOM.....................
ADRESSE...
C.P. ....VILLE...
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I

PROMOS ET NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot
------------------------------	-----	---------	-----------
------------------------------	-----	---------	-----------
------------------------------	-----	---------	-----------
------------------------------	-----	---------	-----------

Port Disquettes 35 F les 50, 50 F les 100, 70 F au delà ------------ PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 100 F
Signature Parents si mineur: TOTAL ------------F TTC

LE FETICHE MAYA

```
' LE FETICHE MAYA par C.PARIS en GFABASIC(AMIGA) (c)199Ø JOYSTICK HEBDO
' Ce programme permet de recharger votre vie et votre porte-monnaie à partir du fichier de sauvegarde.
'
PRINT AT(7,8);" Inserez l'Original en DFØ: puis pressez le bouton de la souris"
WHILE MOUSEK=Ø
WEND
DIM oct|(1986)
BLOAD "dfØ:p.dat",V:oct|(Ø)
encore:
INPUT "Voulez vous recuperez toute votre energie ?(O/N)";r$
IF r$="n" OR r$="N"
  GOTO pasvie
ENDIF
IF r$="o" OR r$="O"
  DPOKE V:oct|(Ø),&HC8
  GOTO pasvie
ENDIF
GOTO encore
pasvie:
INPUT "Combien voulez vous d'argent ?(max=32767)";money
IF money<Ø OR money>&H7FFF
  GOTO pasvie
ENDIF
DPOKE V:oct|(Ø)+4,money
joystick:
INPUT "Est ce correct, la sauvegarde peut etre faite ?(O/N)";r$
IF r$="n" OR r$="N"
  GOTO encore
ENDIF
IF r$="o" OR r$="O"
  BSAVE "dfØ:p.dat",V:oct|(Ø),1986
  END
ENDIF
GOTO joystick
```

COMMANDO

```
' Vies et grenades pour COMMNANDO
' par C. PARIS
' Charger l'original jusqu'à ce que
' la première Image logo "COMMANDO"
' apparaisse puis faire un reset au
' clavier puis charger ce prg,
' remettre l'original
' et faire "RUN"
FOR i=&H68CØØ TO &H68CØØ+31
READ joy$
joy=VAL("&h"+joy$)
POKE i,joy
NEXT i
LPOKE &H681D6,&H68CØØ
stick=&H68ØØØ
CALL stick
DATA 21,fc,13,fc,ØØ,ff,3f,3Ø,21,fc
DATA ØØ,ØØ,aØ,7c,3f,34,31,fc,4e,71
DATA 3f,38,11,fc,ØØ,4a,3f,52,4e,f8
DATA 1Ø,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

NEVERMIND

Refélicitations à Christophe PARIS, qui nous a envoyé tellement de codes qu'on a été obligé de vous les donner par petites doses!!! Nous contoinuons avec les 500 derniers!!!

500 PBRYNP
501 GBRYNG
502 IBRYNI
503 RBRYNR
504 MFRYNW
505 AFRYNN
506 HFRYNZ
507 VFRYNT
508 PFRYNL
509 GFRYNQ
510 IFRYNB
511 RFRYNF
512 MMWRZM
513 AMWRZA
514 HMWRZH
515 VMWRZV
516 PMWRZP
517 GMWRZG
518 IMWRZI
519 RMWRZR
520 MAWRZW
521 AAWRZN
522 HAWRZZ
523 VAWRZT
524 PAWRZL
525 GAWRZQ
526 IAWRZB
527 RAWRZF
528 MHWWZM
529 AHWWZA
530 HHWWZH
531 VHWWZV
532 PHWWZP
533 GHWWZG
534 IHWWZI
535 RHWWZR
536 MVWWZW
537 AVWWZN
538 HVWWZZ
539 VVWWZT
540 PVWWZL
541 GVWWZQ
542 IVWWZB
543 RVWWZF
544 MPWNZM
545 APWNZA
546 HPWNZH
547 VPWNZV
548 PPWNZP
549 GPWNZG
550 IPWNZI
551 RPWNZR
552 MGWNZW
553 AGWNZN
554 HGWNZZ
555 VGWNZT
556 PGWNZL
557 GGWNZQ
558 IGWNZB
559 RGWNZF
560 MIWZZM
561 AIWZZA
562 HIWZZH
563 VIWZZV
564 PIWZZP
565 GIWZZG
566 IIWZZI
567 RIWZZR
568 MRWZZW
569 ARWZZN
570 HRWZZZ
571 VRWZZT
572 PRWZZL
573 GRWZZQ
574 IRWZZB
575 RRWZZF
576 MWNTTM
577 AWNTTA
578 HWNTTH
579 VWNTTV
580 PWNTTP
581 GWNTTG
582 IWNTTI
583 RWNTTR
584 MNNTTW
585 ANNTTN
586 HNNTTZ
587 VNNTTT
588 PNNTTL
589 GNNTTQ
590 INNTTB
591 RNNTTF
592 MZNLTM
593 AZNLTA
594 HZNLTH
595 VZNLTV
596 PZNLTP
597 GZNLTG
598 IZNLTI
599 RZNLTR
600 MTNLTW
601 ATNLTN
602 HTNLTZ
603 VTNLTT
604 PTNLTL
605 GTNLTQ
606 ITNLTB
607 RTNLTF
608 MLNQTM
609 ALNQTA
610 HLNQTH
611 VLNQTV
612 PLNQTP
613 GLNQTG
614 ILNQTI
615 RLNQTR
616 MQNQTW
617 AQNQTN
618 HQNQTZ
619 VQNQTT
620 PQNQTL
621 GQNQTQ
622 IQNQTB
623 RQNQTF
624 MBNBTM
625 ABNBTA
626 HBNBTH
627 VBNBTV
628 PBNBTP
629 GBNBTG
630 IBNBTI
631 RBNBTR
632 MFNBTW
633 AFNBTN
634 HFNBTZ
635 VFNBTT
636 PFNBTL
637 GFNBTQ
638 IFNBTB
639 RFNBTF
640 MMZFLM
641 AMZFLA
642 HMZFLH
643 VMZFLV
644 PMZFLP
645 GMZFLG
646 IMZFLI
647 RMZFLR
648 MAZFLW
649 AAZFLN
650 HAZFLZ
651 VAZFLT
652 PAZFLL
653 GAZFLQ
654 IAZFLB
655 RAZFLF
656 MHZULM
657 AHZULA
658 HHZULH
659 VHZULV
660 PHZULP
661 GHZULG
662 IHZULI
663 RHZULR
664 MVZULW
665 AVZULN
666 HVZULZ
667 VVZULT
668 PVZULL
669 GVZULQ
670 IVZULB
671 RVZULF
672 MPZXLM
673 APZXLA
674 HPZXLH
675 VPZXLV
676 PPZXLP
677 GPZXLG
678 IPZXLI
679 RPZXLR
680 MGZXLW
681 AGZXLN
682 HGZXLZ
683 VGZXLT
684 PGZXLL
685 GGZXLQ
686 IGZXLB
687 RGZXLF
688 MIZKLM
689 AIZKLA
690 HIZKLH
691 VIZKLV
692 PIZKLP
693 GIZKLG
694 IIZKLI
695 RIZKLR
696 MRZKLW
697 ARZKLN
698 HRZKLZ
699 VRZKLT
700 PRZKLL
701 GRZKLQ
702 IRZKLB
703 RRZKLF
704 MWTSQM
705 AWTSQA
706 HWTSQH
707 VWTSQV
708 PWTSQP
709 GWTSQG
710 IWTSQI
711 RWTSQR
712 MNTSQW
713 ANTSQN
714 HNTSQZ
715 VNTSQT
716 PNTSQL
717 GNTSQQ
718 INTSQB
719 RNTSQF
720 MZTEQM
721 AZTEQA
722 HZTEQH
723 VZTEQV
724 PZTEQP
725 GZTEQG
726 IZTEQI
727 RZTEQR
728 MTTEQW
729 ATTEQN
730 HTTEQZ
731 VTTEQT
732 PTTEQL
733 GTTEQQ
734 ITTEQB
735 RTTEQF
736 MLTCQM
737 ALTCQA
738 HLTCQH
739 VLTCQV
740 PLTCQP
741 GLTCQG
742 ILTCQI
743 RLTCQR
744 MQTCQW
745 AQTCQN
746 HQTCQZ
747 VQTCQT
748 PQTCQL
749 GQTCQQ
750 IQTCQB
751 RQTCQF
752 MBTYQM
753 ABTYQA
754 HBTYQH
755 VBTYQV
756 PBTYQP
757 GBTYQG
758 IBTYQI
759 RBTYQR
760 MFTYQW
761 AFTYQN
762 HFTYQZ
763 VFTYQT
764 PFTYQL
765 GFTYQQ
766 IFTYQB
767 RFTYQF
768 MMLRBM
769 AMLRBA
770 HMLRBH
771 VMLRBV
772 PMLRBP
773 GMLRBG
774 IMLRBI
775 RMLRBR
776 MALRBW
777 AALRBN
778 HALRBZ
779 VALRBT
780 PALRBL
781 GALRBQ
782 IALRBB
783 RALRBF
784 MHLWBM
785 AHLWBA
786 HHLWBH
787 VHLWBV
788 PHLWBP
789 GHLWBG
790 IHLWBI
791 RHLWBR
792 MVLWBW
793 AVLWBN
794 HVLWBZ
795 VVLWBT
796 PVLWBL
797 GVLWBQ
798 IVLWBB
799 RVLWBF
800 MPLNBM
801 APLNBA
802 HPLNBH
803 VPLNBV
804 PPLNBP
805 GPLNBG
806 IPLNBI
807 RPLNBR
808 MGLNBW
809 AGLNBN
810 HGLNBZ
811 VGLNBT
812 PGLNBL
813 GGLNBQ
814 IGLNBB
815 RGLNBF
816 MILZBM
817 AILZBA
818 HILZBH
819 VILZBV
820 PILZBP
821 GILZBG
822 IILZBI
823 RILZBR
824 MRLZBW
825 ARLZBN
826 HRLZBZ
827 VRLZBT
828 PRLZBL
829 GRLZBQ
830 IRLZBB
831 RRLZBF
832 MWQTFM
833 AWQTFA
834 HWQTFH
835 VWQTFV
836 PWQTFP
837 GWQTFG
838 IWQTFI
839 RWQTFR
840 MNQTFW
841 ANQTFN
842 HNQTFZ
843 VNQTFT
844 PNQTFL
845 GNQTFQ
846 INQTFB
847 RNQTFF
848 MZQLFM
849 AZQLFA
850 HZQLFH
851 VZQLFV
852 PZQLFP
853 GZQLFG
854 IZQLFI
855 RZQLFR
856 MTQLFW
857 ATQLFN
858 HTQLFZ
859 VTQLFT
860 PTQLFL
861 GTQLFQ
862 ITQLFB
863 RTQLFF
864 MLQQFM
865 ALQQFA
866 HLQQFH
867 VLQQFV
868 PLQQFP
869 GLQQFG
870 ILQQFI
871 RLQQFR
872 MQQQFW
873 AQQQFN
874 HQQQFZ
875 VQQQFT
876 PQQQFL
877 GQQQFQ
878 IQQQFB
879 RQQQFF
880 MBQBFM
881 ABQBFA
882 HBQBFH
883 VBQBFV
884 PBQBFP
885 GBQBFG
886 IBQBFI
887 RBQBFR
888 MFQBFW
889 AFQBFN
890 HFQBFZ
891 VFQBFT
892 PFQBFL
893 GFQBFQ
894 IFQBFB
895 RFQBFF
896 MMBFUM
897 AMBFUA
898 HMBFUH
899 VMBFUV
900 PMBFUP
901 GMBFUG
902 IMBFUI
903 RMBFUR
904 MABFUW
905 AABFUN
906 HABFUZ
907 VABFUT
908 PABFUL
909 GABFUQ
910 IABFUB
911 RABFUF
912 MHBUUM
913 AHBUUA
914 HHBUUH
915 VHBUUV
916 PHBUUP
917 GHBUUG
918 IHBUUI
919 RHBUUR
920 MVBUUW
921 AVBUUN
922 HVBUUZ
923 VVBUUT
924 PVBUUL
925 GVBUUQ
926 IVBUUB
927 RVBUUF
928 MPBXUM
929 APBXUA
930 HPBXUH
931 VPBXUV
932 PPBXUP
933 GPBXUG
934 IPBXUI
935 RPBXUR
936 MGBXUW
937 AGBXUN
938 HGBXUZ
939 VGBXUT
940 PGBXUL
941 GGBXUQ
942 IGBXUB
943 RGBXUF
944 MIBKUM
945 AIBKUA
946 HIBKUH
947 VIBKUV
948 PIBKUP
949 GIBKUG
950 IIBKUI
951 RIBKUR
952 MRBKUW
953 ARBKUN
954 HRBKUZ
955 VRBKUT
956 PRBKUL
957 GRBKUQ
958 IRBKUB
959 RRBKUF
960 MWFSXM
961 AWFSXA
962 HWFSXH
963 VWFSXV
964 PWFSXP
965 GWFSXG
966 IWFSXI
967 RWFSXR
968 MNFSXW
969 ANFSXN
970 HNFSXZ
971 VNFSXT
972 PNFSXL
973 GNFSXQ
974 INFSXB
975 RNFSXF
976 MZFEXM
977 AZFEXA
978 HZFEXH
979 VZFEXV
980 PZFEXP
981 GZFEXG
982 IZFEXI
983 RZFEXR
984 MTFEXW
985 ATFEXN
986 HTFEXZ
987 VTFEXT
988 PTFEXL
989 GTFEXQ
990 ITFEXB
991 RTFEXF
992 MLFCXM
993 ALFCXA
994 HLFCXH
995 VLFCXV
996 PLFCXP
997 GLFCXG
998 ILFCXI
999 RLFCXR

CHRISTOPHE PARIS

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F

VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la periode de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix.
(Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, serie limitée, de Bruno BELLAMY dédicacé à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de
minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

ILS ONT GAGNÉ UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BENOIST Sébastien
BOUQUIN Arnaud
DUPONT Frédéric
GIRARDO Frédéric
LETELLIER Bruno
LOPEZ Guillaume
MARCHADIER Julien
POURCIN Georges
REMAUD Stéphane
T'KINDT Vincent

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

☐ **OUI !** Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F.pour mon abonnement
JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO ....
(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

☐ **Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)
Total :

☐ **Je veux commander les ANCIENS NUMEROS DE JOYSTICK Mensuel** au prix de 25 f. par exemplaire (frais d'expédition compris)

N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐

JE JOINS UN CHEQUE DE ....F A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La DEFENSE

NOM ____________ PRENOM ____________
AGE ____________ ORDINATEUR ____________ ☐ dk ☐ k7
ADRESSE ____________
____
Code Postal ☐☐☐☐☐ VILLE ____________
Avez vous un minitel ? ☐ OUI ☐ NON

PC ENGINE

Ce mois-ci y'en a que pour Destroy, il s'est défoncé, et tout ça rien que pour vous.

SUPER VOLLEY BALL

Pour obtenir un smatch à crever le plancher. A la réception de la balle, appuyez sur les deux boutons (A et B) ainsi que sur la touche Haut, puis à la passe, rappuyez sur ces deux boutons et enfin, pour le smatch utilisez toujours les deux mêmes boutons.

RED ALERT

Pour obtenir le mode BGM (choix des musixxx et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relacher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2 et toujours la touche Select enfoncée allez vers le Haut puis vers le Bas.

P-47

Pressez les touches 1 et Select à la page de présentation, puis perdez toutes vos vies. Ensuite maintenez enfoncées les touches Select, I, et Run en même temps. Vous aurez alors la possibilité de continuer à jouer huit fois.

R-TYPE II

Pour trouver des armes secrètes au sixième tableau; attendez en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boule de derrière.

TIGER HELI

Lorsque l'hélicoptère commence à atterrir pendant l'écran de présentation, restez appuyé sur la touche Droite puis pressez le plus vite possible la touche II, vous récupérerez ainsi un maximum de crédits.

PAC LAND

Pour obtenir le mode debug secret. A l'écran de présentation tenez les touches Select, I, II enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez, Skip Level, pressez Start pour commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaîtra, pressez la touche Bas 100 fois et les mots 'No Hit' apparaîtront en dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir peur des fantômes. Il n'y aura plus de collisions.

DUNGEON EXPLORER

Entrez le mot de passe: "DEBDEDEBDA". Le code sera incorrect. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton I, vous bénéficierez alors d'un personnage hyper puissant.

WONDER BOY III (CD ROM)

A la page d'intro, pressez les touches I et II durant l'écran de présentation. La liste des différents sons et musiques apparaîtra.

WONDERBOY III (CD ROM)

Toujours à la page de présentation appuyez sur les touches: Haut, Bas, Gauche, Droite, Select, Gauche dans cet ordre. Vous pourrez alors continuer autant de fois que vous le désirez.

SEGA

TIME SOLDIERS

Pour doubler le crédit des deux joueurs, il faut recommencer le jeu à un joueur; une fois délivré 3 otages dirigez-vous vers le futur. Une fois dans la zone du futur: faites apparaître le joueur numéro deux. Normalement vous arriverez sans aucun problème à la fin.
(SCIPION Frédéric)

R-TYPE

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, GAME OVER apparaît. Tournez le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois et les crédits monteront jusqu'a 12. Si vous tournez le manche du joystick dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, vous pourrez choisir les musiques du jeu (dix huit morceaux sont disponibles). Pour en obtenir 99, sélectionnez le morceau 18, puis enfoncez les boutons 1 ou 2 en restant appuyé et choisissez avec le joystick un morceau de 0 à 99.
(BERTHOUS Gregory)

OUT RUN 3D

A la page de présentation, appuyez deux fois sur le bouton Pause vous aurez accès le sound test.
(LIMET Christophe)

ENDURO RACER

Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétiez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran.
(LIMET Christophe)

GHOSTBUSTERS

Voici un code qui permet de jouer la première manche sans risque:
AA 3235179853.
Une fois la première manche effectuée, pour passer le "march mallow" se mettre de coté, avancer vers la maison, une fois collé à la maison , attendre que "M M" soit à l'opposé et entrez, une fois fait, on est dans l'hôtel, il faut grimper les escaliers. Tout en grimpant il faut tirer le plus souvent en diagonale et grimper le plus vite possible.
(MAZEAU Marc)

GOLDEN AXE

Quand il y a deux sortes de nains, tapez d'abord ceux qui donnent de la magie au lieu de ceux qui donnent de l'énergie car ils partent avant.
(GUERIN Cédric)

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Poussez la manette en haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2. Vous aurez 3 vies en plus, mais cela vous coûtera 400$. Vous pouvez recommencer cela jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'argent.
(GUERIN Cédric)

PSYCHO FOX

Ouvrez toujours les oeufs du coté droit, ainsi vous ne serez plus obligé de courir après votre double s'il apparaît.
(LIMET Christophe)

ACTION FIGHTER

Tapez le nom: DOKI PEN et vous aurez directement toutes les armes avec une invulnérabilité à tous les missiles, sauf ceux à têtes chercheuses.
(GUERIN Cédric)

ZILLION II

Quand vous avez délivré Apple et Champ, dans les tableaux à pied branchez la deuxième manette quand vous êtes à moto, et appuyez sur un bouton, puis sélectionnez l'une des deux et votre énergie se mettra au maximum.
(GUERIN Cédric)

GOLDVELLIUS

Dans JOYSTICK No3 nous avons vu qu'en faisant le code: 6JCW T6DU 7YBC, Q83K VKDC PWW6, CJEH 3KCG, on arrivait avec 18 potions (le maximum) devant le chef. Allez dans la mer en dessous ou il y a des requins puis achetez une 19ème potion. Elle ne s'inscrira pas mais vous serez invulnérable...
(GUERIN Cédric)

CHOPLIFTER

Quand le titre apparaît il faut faire: Haut, Bas, Gauche, Droite et une option round select apparaîtra.
(MEUNIER Jérôme)

ALTERED BEAST

A l'écran de présentation, pointez le stick en haut à gauche et fire 1 pour avoir cinq unités d'énergie.
(ZERHOUNI Nabil)

JEUX... CRACK CONSOLES

SEGA

CAPTAIN SILVER

Un mode continue existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies le message "Game over" apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2 plusieurs fois. Vous disposerez à nouveau de 3 vies.
(FLUTTE)

POWER STRIKE

Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide.
(FLUTTE)

WONDERBOY III

Quelques mots de passe: premier tableau = homme lézard : AC3E 004A 927
Deuxième tableau: homme souris : NF3V 1CG CGDE XD8
Troisième tableau: homme piranha : PXTL PML F5W 43L
Quatrième tableau: homme lion : TKC3 YTW PDPF R7A
Cinquième tableau: homme faucon : 7WTJ PTX ZY7A 3VX
(BELLET)

QUARTET

Pendant la présentation, pressez quatorze fois pause et commencez la partie. Vous aurez un super tir. Toujours pendant la présentation, pressez quatre fois pause et avec la manette deux, appuyez en haut et sur start. Le sound test apparaîtra.
(PAZZA DI BORGA Thomas)

BLACK BELT

En entrant votre nom, certains mots secrets vous procurent de solides avantages... Hang On vous donne ABCD,GP WORLD vous donne trois vies supplémentaires, SPECIAL vous fait commencer avec les caractéristiques 1 et 2 et DOKIP EN vous donne toutes les armes que vous pouvez souhaiter.
(BELLET)

ALEX KID I

Pour poursuivre le jeu, attendez l'écran "game over", et restez appuyé vers le Haut tout en pressant 8 fois sur le bouton 2 (il faut au moins 400 dollars).
(BELLET)

TEDDY BOY

Sur l'écran de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les rounds 1 à 50.
(BELLET)

SEGA MEGADRIVE

SUPER HANG ON

Voici le code permettant d'avoir la moto la plus efficace, avec les twin turbos du mode original pour jouer en mode arcade. Entrez le mot de passe 6FF3F546F355 64FF0SLPIMFJEDGH
(Destroy)

SUPER HANG ON

Pour choisir votre niveau de difficulté dans le soft, et ainsi avoir accès au test du son, pressez simultanément les touches A, B et C lors de la page de présentation.
(Destroy)

SUPER SHINOBI

Dans le tableau des options, sélectionnez 00 shurikens, puis pressez la touche Start aussi vite que vous le pouvez. Une dizaine de secondes plus tard, les deux Zéros se rejoindront, pour former un signe d'infinité, vous indiquant ainsi que vous disposez de shurikens en quantité illimitée.
(Destroy)

LIFE FORCE

Voici un code pour commencer avec 30 vies et quatre options spéciales. Sur la page de présentation tapez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.
(Gregory Candor)

NINTENDO

IKARI WARRIOR

Pour avoir trois vies à l'endroit où on a perdu faire A, B, B, A au moment où le dernier soldat vient de mourir.
(DURANT Sébastien)

GUN SMOKE

Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions.
(ALBERICI Philippe)

TROJAN

Pour avoir l'option continu à partir du deuxième étage, il faut pointer le Stick sur haut et presser Start en même temps.
(RUPERT Arnaud)

GHOST'N'GOBLINS

Pour choisir son niveau il faut, pendant la présentation, tenir enfoncée la touche Droite et tapez 3 fois sur la touche B. Après cela, appuyez sur la touche Haut, la relâcher , tapez 3 fois B, appuyez sur la touche Gauche, relâcher tout, et appuyez 3 fois sur B. Ensuite tapez sur la touche Gauche, relâchez, et tapez 3 fois sur B.
(BERTRANT Yves)

MEGA MAN

Battre les monstres dans l'ordre suivant: CUT MAN, ELECMAN, ICEMAN, FIREMAN, BOMBMAN, GUSTMAN, puis Dr WILLY.
(LEMIRE Vincent)

Recto Verso

Plus fort qu'Oncle Paul et ses belles histoires, plus près de ses sous qu'Onc'Picsou mais beaucoup moins casanier que l'Oncle Tom, revoilà Onc'Moulinex dans un Recto-Verso Spécial Fric. Ça doit être à cause des impôts.



SUNDOG ET FRIC !

Déjà le numéro 3 de Recto Verso et je ne vous ai pas encore parlé de Sundog. L'erreur mérite d'être réparée car ce logiciel n'a pas pris une ride en dépit de sa relative ancienneté. Il faut dire qu'il est édité par FTL à qui l'on doit Dungeon Master et Chaos Strike Back. Dans Sundog sur Apple II, Atari 800, C64 et Atari ST, le joueur est amené à visiter différentes planètes et doit pour cela se rendre dans des villes, histoire d'acheter des trucs et des bidules. Naturellement, ces babioles finissent par coûter une véritable fortune (les gyro-lasers ont encore augmenté!) et le joueur ruiné se retrouve en rade à 990357042 années-lumières du restau du cœur le plus proche. Heureusement, les dieux de la micro ont prévu le coup, aussi est-il possible de se rendre dans un bar, non pas afin d'oublier ses soucis en se noyant dans l'alcool local mais pour gagner quelques brouzoufs. En effet, une fois sur place, il suffit d'aller le long d'un des murs et de cliquer sur le jackpot. A condition de ne pas miser trop gros (on perd parfois), on peut se renflouer facilement et repartir, serein, vers de nouvelles aventures, le portefeuille gonflé de billets; le cœur d'orgueil.

Remarquez, il n'y a pas que dans ce jeu que la recherche d'argent constitue un problème. Prenons Bard's Tale III sur Apple II et C64 édité par Electronic Arts (eh, les gars, BT II et III sur ST, c'est quand vous voulez!). Ici aussi, le joueur coince souvent par manque de moyens. Le pire, c'est que de temps en temps, des bandits de (mauvaise) rencontre détroussent l'aventurier au coin d'un bois. Heureusement, il est possible d'ouvrir un compte à la banque.

OÙ EST L'ÉCUREUIL ?

Ne croyez pas cependant que les banques soient la parade absolue en matière de sécurité. Les jeux d'aventure se passent rarement en Suisse. Dans Alternate Reality sur C64, Atari 800, Apple II, Amiga et Atari ST, le système bancaire est assez proche du nôtre. Là aussi, le joueur peut mettre ses sous de côté (afin d'en avoir devant lui et d'en laisser derrière lui, voyez comme le français est parfois bizarre). L'ennui, c'est qu'il est très courant d'assister à un crash bancaire et de tout perdre. Bien sûr, ce n'est pas catastrophique puisqu'il est possible de se renflouer rapidement en vendant les objets «trouvés» sur les monstres ou au détour d'une rue mais là encore méfiance: d'une banque à l'autre, l'évaluation du prix de l'objet est faite plus ou moins honnêtement. Suivant que l'on s'adresse à telle ou telle banque, une différence de plus de 1000 Copers peut se rencontrer au moment de l'expertise. C'est d'autant plus rageant que dans ce logiciel, la réalité est finalement si peu altérée que l'aventurier ruiné se voit contraint d'abandonner la partie.

MÉDECIN DE NUIT

A cet instant, Onc'Moulinex prit une lente inspiration puis, tandis que les lecteurs se rapprochaient de lui pour ne rien perdre de la suite de l'histoire, il tira une longue bouffée sur la pipe en terre que Gandalf lui avait offerte et, suivant un instant des yeux la fumée qui montait vers le plafond de l'auberge, il plissa malicieusement les yeux comme pour mieux fasciner l'auditoire avant que de reprendre:

«Je me souviens par exemple de mon perso d'Alternate qui avait attrapé la gangrène après une méchante estafilade sur la jambe, récoltée au cours d'un mémorable combat. Bref, nous voilà en pleine nuit, mon personnage et moi, en train de tambouriner à grand coups de souris à la porte du médecin. Au bout d'un moment rendu long par les intempéries (le générateur de «hasard» du logiciel avait décidé qu'il pleuvrait cette nuit-là), le type arrive. Quelques Return plus loin, j'étais guéri, enfin mon personnage était guéri, et tandis que je m'apprêtais à repartir vers de nouvelles aventures, content de ce que le prix de la consultation ait été modique, paf! voilà mes points de vie qui baissent d'un coup. Verdict de l'ordinateur, j'avais attrapé un rhume en restant sous la pluie. Les premiers instants de surprise passés, mon perso et moi retournâmes chez le doc. Déclarant qu'il avait assez travaillé pour la nuit, le sacripant me demanda une somme exorbitante pour soigner un simple rhume! Je n'avais pas de quoi payer. C'est ainsi que MOULI14.DSK ne termina jamais Alternate Reality mais l'histoire ne s'arrête pas là pour autant et je vous raconterai une prochaine fois ce qui arriva à MOULI15.DSK, son successeur...». Moulinex se leva alors et tous comprirent qu'il était temps d'aller dormir.

MOULINEX

ROCK STAR

Intoys Stick Musicien (batterie)
-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins?
-j'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 5000 F.

Mac Larynett Musicien (saxophones)
-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous!
-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio.
-je vous fais un chèque de 2000 F

Lepez Abul Banquier
-Bonjour Monsieur
**Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 10%)*
-j'ai besoin de liquidités
-euh! faites comme si je ne les connaissait pas
-ça m'intéresse...
-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-10000 F. ou
-20000 F.
**pour avoir un sponsor (1000 F par semaine)*
-il faudrait qu'on parle affaire
-j'aimerai avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-je vous écoute
-appelez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai
-je cherche un sponsor
-ça m'intéresse

Petitclous Alain Animateur
-wom bom balom bom balom bom boum!
-j'aimerai mieux vous connaître
-vous êtes rock vous!
-moi mon préféré c'est 'Night and Day'

Hatmur Tom Musicien (claviers)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-j'ai un service à vous demander
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision)

M'Bomgobalme Taxiteur
-wam bom balom bom balom bim boum!
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...
-de quel instrument jouez-vous?
-ça tombe bien... j'adore!
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 2000 F.

Gasm Laure Journaliste
-je suis le successeur d'oncle James
-je suis un de vos admirateurs
-on vous apprécie dans le show-business
-par exemple Eric Calsam
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous au restaurant 'le fin gourmet'
Au restaurant:
-bonsoir
-oublions les affaires un instant
-j'aurai besoin de quelques conseils
-j'essaie d'avoir des passages à la TV pour mon interprête
(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

d'Astre Capo Musicien (Guitariste)
(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes le meilleur des guitaristes
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision).

Calson Eric Rédacteur en chef
-je suis le successeur d'oncle James
-j'aimerais mieux vous connaître
-ça rapporte un 'max', ça!
-vous méritez mieux
-j'aimerais faire connaitre le titre dont je m'occupe actuellement
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.
A la discothèque:
-bonsoir
-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement
-un article de presse
-écoutez-le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée
-allo, c'est Lili?
-je suis un de vos admirateurs
-se passionner pour le rock comme vous le faites
-aarrgh! le heavy metal! quel pied!
-j'aimerais avoir une conversation plus 'poussée' avec vous
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'
A la discothèque:
-bonsoir
-faudrait qu'on parle...
-j'ai un service à vous demander
-j'aimerais participer à la tournée VRO Aid

Lamgoisse Jack sans profession
-salut, c'est moi
-il faut qu'on parle 'affaires'
-j'ai un boulot 'délicat' à faire...
-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'
Au bistrot:
-salut mec
-voilà, j'ai une combine pour le top 40
-avec 20000 F., tu vas acheter 1000 de mes disques
-chez supercord ou
-chez mélodisk

Oncle James retraité
Oncle James donne divers renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son *(faire plusieurs tentatives)*
-je suis le successeur d'oncle James
-il faut qu'on parle 'affaires'
-faut pas vous laisser aller!
-vous êtes celui dont j'ai besoin
-je vous veux absolument en studio
-quelles sont vos conditions?

Yakasake Producteur *(après un certain niveau de jeu)*
-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-faudrait qu'on parle
**pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).*
-je cherche un sponsor
**pour obtenir un spectacle*
-un spectacle
-je vous fais un chèque de 10000 F.

(GRENIER Sébastien).-

TUSKER

NIVEAU I: THE DESERT
Il faut tout d'abord vous procurer la gourde et le couteau pour pouvoir remonter votre niveau d'eau, en donnant un coup de couteau sur un cactus. Trouvez tous les objets avant de pénétrer dans la grotte; ils sont éparpillés dans les dunes, ils se composent de: couteau, montre de poche, bouteille d'acide, pistolet, caisse de munitions contenant 1Ø cartouches et c'est tout! Maintenant recherchez l'entrée de la grotte et pénétrez à l'intérieur. En haut à gauche vous pouvez voir une entrée gardée par deux indigènes, entrez par celles-ci et vous voyez un coffre à côté d'une couchette à même le sol; vous pouvez ouvrir le coffre en donnant un coup de pied au niveau de la serrure: un livre sera en votre possession. Ressortez de cette salle et dirigez-vous vers la droite (dans le lac souterrain), arrivé au crocodile, donnez-lui un coup de couteau au nez, il plongera vous laissant passer. Quand vous arrivez à l'entrée d'une grotte gardée par un indigène, rentrez puis ramassez la machette et les pépites. Au fond de cette salle il y a une inscription ('MAP'), si vous sélectionnez le livre et que vous avancez vers celle-ci vous pourrez voir tous les écrans successifs jusqu'à la fin du niveau. Ensuite il faut que vous revennez jusqu'à l'entré de la grotte, au fond, vous devriez apercevoir un feuillage, prenez la machette puis découpez le feuillage de chaque côté, et vous pourrez pénétrer dans la forêt. Quand vous serez dans la forêt, allez jusqu'au monstre enchaîné tout en évitant les noix de coco lancées par les singes; lorsque vous arrivez au monstre, mettez de l'acide sur ses chaines pour le délivrer et il s'en ira vous laissant ainsi le passage libre. Rentrez par l'ouverture en haut à droite et vous devriez voir l'écran se fragmenter. Le niveau 2 se chargera automatiquement. (pour boire, il faut sélectionner la gourde et le couteau puis aller à l'écran où l'on voit une hutte, à droite de celle-ci (en bas) il y a un gros cactus. Il faut donner un coup de couteau à celui-ci et alors le héros boira automatiquement).
NIVEAU II: THE VILLAGE
Il faut tout d'abord aller vers la droite jusqu'à une petite hutte (case), à droite de celle-ci, vous pouvez ramasser une branche, mais elle n'est pas indispensable pour la suite de l'aventure. Vous devez continuer votre chemin jusqu'à la porte protégée par un cadenas (la clé (1) sert à ouvrir celui-ci), puis ouvrez-le, alors vous pourrez entrer. Prenez la bouteille de médicament et retournez jusqu'à l'entrée surmontée d'un masque cracheur de feu (ou gaz?). Rentrez et dirigez-vous vers la droite, ramassez le lance-pierre puis la boite à outils; à l'écran suivant vous pouvez prendre l'orb en sélectionnant les outils et donnant un coup de poing à la statue en or qui bouge, elle brûlera automatiquement, et vous pouvez prendre l'orb, allez à droite et donnez les médicaments au sorcier qui danse à côté d'un homme allongé au sol. Le malade sera guéri automatiquement et vous donnera une clé (2) en échange. Allez à l'écran où se trouve l'entrée d'une grotte fermée et gardée par deux indigènes; donnez la clé (2) à l'un des indigènes et la porte s'ouvrira. Entrez et l'écran va se fragmenter de nouveau, et le troisième et dernier niveau va se charger automatiquement. (A certains endroits il y a des monstres verts, qui vous tuent si vous les réveillez, alors faites attention, vos vies sont précieuses).
NIVEAU III: THE TEMPLE
Dans ce niveau, il faut faire attention aux dragons volants. Si vous restez devant leur passage ils vous couperont la tête. Par terre, vous pouvez ramasser des pierres, mais vous ne pourrez pas les utiliser (c'est juste un indice pour vous conduire au dinosaure qui se baigne dans le lac). Allez toujours vers la gauche, quand vous arrivez au dinosaure il faut sélectionner le lance-pierre et alors vous pourrez détruire la tête de celui-ci (si vous visez bien), ensuite continuez toujours à gauche et vous devriez apercevoir l'entrée d'une grotte. Rentrez par l'ouverture de la montagne, maintenant vous êtes dans une forêt, à droite il y a un tunnel, il faut passer à l'intérieur, et vous serez devant l'entrée du temple. Dès que vous approchez de l'entrée, une statue s'avance et bloque l'entrée, faites-vous tuer par les hommes armés d'or, ensuite la statue disparaitra et quand vous vous relevez, le passage sera libre. Entrez dans le temple, devant vous il y a une fontaine (si vous voulez boire, prenez la gourde), entrez par la porte en haut à droite, vous êtes maintenant dans une pièce qui devait servir de salle de bain mais les insectes en ont pris possession, au milieu de la piscine, il y a une statuette (violette), prenez-là, mais sans vous faire "gober". Retournez à la seconde salle puis rentrez par la porte de droite, dans cette pièce vous pouvez prendre tous les objets mais seule la planche de bois va vous servir par la suite. Revenez à la deuxième salle et entrez par la porte du bas. Rentrez par la porte de gauche et allez jusqu'au sarcophage gardé par une armure mobile, ouvrez-le et emparez-vous de la troisième statuette (marron). Sortez de cette pièce et disposez sur la table les trois statuettes dans le bon ordre, (9 combinaisons possible (3x3), si vous y parvenez, une porte clignotera sur le mur de droite. Ensuite rentrez par la porte de droite, il y a un ravin qui bloque le passage, alors sélectionnez la planche de bois et posez là par-dessus. Vous pouvez passer de l'autre côté et quand vous serez arrivé à la balance déséquilibrée, posez les pépites à l'intérieur et celle-ci sera équilibrée, vous laissant ainsi le passage à la porte. Rentrez par la porte, et vous verrez l'écran se fragmenter, le jeu va charger pendant un moment et va vous afficher l'écran final (le cimetière). Et voilà!
Pour le troisième niveau prévoyez 3 vies si vous n'êtes pas fort sinon 2 suffiront. Il faut sacrifier une vie pour l'entrée dans le temple et au milieu des insectes il faut aussi en prévoir une, car il faut être très rapide.
Pour les combats (dans tous les niveaux) servez-vous du couteau, vous pouvez le jeter, ou alors servez-vous du pistolet (1Ø cartouches, maxi).
Pour le ramassage des objets vous pouvez brancher un deuxième Joystick dans le port I et appuyer sur feu quand vous voulez effectuer cette action. Vous pouvez aussi sélectionner les armes (toujours avec ce joystick) en mettant le manche à balai vers la droite.
(MORICHON David).

THE UNTOUCHABLES

Lorsque le soft est chargé et qu'il nous montre les noms de ses programmeurs, tapez TECHNIQUE. Maintenant vous pouvez tapez F5 pour du temps supplémentaire et F7 pour de la nouvelle énergie. Si vous mettez le soft en pause (F1), en appuyant sur la flèche de gauche, vous passerez au tableau suivant.

BOMBER

Ce truc vous permet de compléter toutes les missions (et il y en a qui sont sacrément difficiles !!!). Pour cela, chargez le jeu normalement et pressez 'SPACE' pour nommer un nouveau pilote. Maintenant au lieu de sélectionner "Ace", "Hot-Shot", ou "Kimmie Killer karl", entrez 'KYLIE' (avec un espace avant).

CABAL

Pour avoir des grenades et des vies infinies, faites un Reset lorsque vous appercevrez la page de présentation et faites :
POKE 99Ø5,189
POKE 9173,189
et redemmarrez le jeu en faisant : SYS 2Ø97.

MICROPROSE SOCCER

Pour rendre statique les joueurs de l'équipe adverse lors de la seconde mi-temps, assurez vous que le goal n'a pas la balle et faites :
POKE 36915,165

WICKED

Pour avoir des vies infinies, faites un RESET après le chargement du jeu et faites:
POKE 7478,173
SYS 256Ø
pour redemmarer le jeu.

JOYSTICK SECOURS
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

QUESTIONS

Mission impossible..?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

FIGHTER BOMBER
Serge. Q.50001
Je n'arrive pas à affronter l'avion ennemi, qui m'attaque, ce qui fait que toutes les missions, sont vouées à l'échec. A la longue c'est décevant de faire du sur place.

INDY
Luc. Q.50002
Comment réussir à passer le train après avoir la croix de coronado? Qui aurait une astuce? (vies infinies...).

TOWER OF THE ROOM
Sébastien. Q.50003
Je suis bloqué dans ce jeu? Après avoir tué tous les monstres des deux "games téléporteuses". Je n'arrive pas à continuer? Je n'ai ni d'autres portes à explorer, ni d'autres clés?

MEURTRE A VENISE
Jean-Charles. Q.50004
Quel est le code d'accès du chantier?

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Myriam. Q.50005
Que faut-il faire pour arriver à la seconde partie du jeu?

BARBARIAN I
Ludovic. Q.50006
Partie I) Comment faire pour arriver à passer le 7ème barbare? Je le tue à chaque fois, mais je ne passe pas au 8ème barbare? Et combien y a t-il d'adversaires?

KICK OFF
Stéphane. Q.50007
Je ne sais pas faire un championnat? Comment faire?

KRAKOUT
Un lecteur. Q.50008
Dans ce jeu, j'ai souvent la balle qui se coince. J'aimerais savoir comment peut-on la décoincer? Ou est ce qu'il y aurait un truc pour changer de tableau?

TITAN
Un lecteur. Q.50009
Comment passer le 8ème niveau?

ZAK MAC KRACKEN
Brice. Q.50010
Quand je veux aller au Mexique ou à Londres. Il me demande un code. Quel est ce code? Et quand je suis dans l'avion, je n'arrive pas à ramasser la bouteille d'oxygène?

INDIANA JONES
Jean-Claude. Q.50011
Comment faire pour aller à Venise? Malgré la solution complète, je n'y arrive pas?

RICK DANGEROUS
Jean-Claude. Q.50012
Comment passer les tableaux sans problème?

WEIRD DREAMS
Nathalie. Q.50013
Comment se débarrasser de la "gentille petite fille" au poignard? Et qu'est ce que l'on peut faire avec la guêpe de la fête foraine?

MARCHE A L'OMBRE
Thierry. Q.50014
Où faut-il aller et que faut-il faire après avoir rassemblé toutes les pièces de la mob?

CHASE H.Q.
Thierry. Q.50015
J'aimerais savoir s'il y a quelqu'un qui connait un truc pour avoir du temps infini ou des turbos infinis?

RAMBO III
Sébastien. Q.50016
Comment couper le système de sécurité au niveau III?

MANIAC MANSION
Eric. Q.50017
Comment fait-on pour réparer l'escalier dans la bibliothèque? Et où trouver la clé pour ouvrir la pharmacie qui se trouve dans le bureau de Edna.?

POLICE QUEST II
Un lecteur. Q.50018
Il y a 9 endroits: Le coton cave, le café, le motel, la prison, l'aéroport, le poste de police, le hangar, le centre commercial. Dites moi, quel est le dernier lieu? (devant la prison). Que faut-il faire après le Motel? Dans le I. Que faut-il faire après avoir arrêté le voleur de la Cadillac?

ALEX KIDD
Yannick. Q.50019
Je voudrais savoir où est ce qu'on trouve les morceaux de la carte, dans le château?

NEW ZEALAND STORY
David. Q.50020
Je sais qu'il existe des passages qui mènent à différents secteurs ou tableaux. Où sont-ils?

DRAKKHEN
Gi. Q.50021
Comment faut-il faire pour rentrer dans les châteaux noirs au pont levis, qui se lève dès qu'on marche dessus? Et aussi comment entrer dans le château de glace? Comment faire pour tuer les dragons qui sautent et ceux qui descendent sur le sol?

MANIAC MANSION
Stéphane. Q.50022
Quel est le code de la porte du laboratoire secret? Comment radioactiver la plante carnivore? Quel est le code du coffre au dessus de la chambre de l'infirmière d'Edna?

THUNDERBIRDS
Damien. Q.50023
Je voudrais bien avoir toutes les astuces pour réussir dans ce jeu? (temps infini, vies infinies, j'ai les codes pour passer aux 4 niveaux différents mais je n'arrive pas à les terminer).?

LA LEGENDE DE ZELDA
Laurent. Q.50024
Je n'arrive pas à tuer Vanon, car je ne peux mettre la main sur l'épée magique ni sur les flèches d'argent. Pouvez-vous me dire où elles se trouvent?

THE LAST NINJA II
Guillaume. Q.50025
Que faut-il faire après avoir récupéré le bâton? Je n'arrive pas à me servir de la clé et de la carte MAP?

PHARAON
Guillaume. Q.50026
Que faut-il faire devant le passage de l'anneau? Je n'arrive qu'à accrocher la corde puis nord, mais il y a la porte toujours infranchissable?

L'ILE
Audrey. Q.50027
Comment faire pour se procurer le manteau et la pelle?

CONSPIRATION
Audrey. Q.50028
Je suis au palais de St. Florent, devant la fenêtre Est. Comment faire pour entrer?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Christine. Q.50029
Je suis dans le laboratoire où se trouve à l'Est une porte blindée. Peut-on l'ouvrir? Ensuite, après avoir fouillé les poches du professeur, je retourne au début du jeu (dans les rues) ouvrir la plaque d'égout grâce au mélange eau bénite + chlorure. Je me trouve confrontée à un monstre, que je ne peux tuer. Ai-je passé des étapes?

GOONIES
Dédé. Q.50030
Je suis bloqué dans la 2ème pièce, où il y a des fuites et je n'arrive pas à faire sortir les gosses, combien y a t-il de pièces?

INDIANA JONES
Joël. Q.50031
Une fois passé les Hiéroglyphes avec la date correspondante à la voûte que faire? Au tout début du château si je descends la corde le jeu marque Game-Over. Où se trouve le bouclier?

INDY
Un lecteur. Q.50032
Après avoir passé le train, j'arrive dans une espèce de manoir avec des squelettes où au-dessus de moi il y a les codes. Lequel choisir? Que faire pour sortir de ce level?

OPERATION JUPITER
Un lecteur. Q.50033
Comment ressortir de l'ambassade, après avoir tué tous les terroristes, et avoir récupéré les ambassadeurs?

XENON II
Marc. Q.50034
Comment passer le dernier monstre du deuxième niveau?

SORCERY
Stéphane. Q.50036
Je ne parviens pas à délivrer tous les sorciers? Pourriez-vous m'indiquer où sont situés les objets pouvant les sauver, lesquels et où sont-ils?

JEWEL OF BABYLON
Lucifer. Q.50037
J'arrive à descendre du bateau, puis à l'aide de la barque j'atteints l'île, mais gros malaise. Que faire, arrivé à ce stade du jeu?

THANATOS
Lucifer. Q.50038
Que faire avec la princesse quand elle est accrochée à votre cou? (elle est gentille mais collante).

GHOSTBUSTERS II
Guillaume. Q.50039
Quand on est au fond du puits, et qu'on possède toute la pelle, que faut-il faire pour récupérer l'échantillon de bave.

CAPTAIN BLOOD
Un lecteur. Q.50040
Comment tuer un extra-terrestre dans le frigotorium?

JOYSTICK SECOURS

53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

REPONSES

Vous êtes victorieux?

Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOYSTEAM

AIGLE D'OR
Thierry. R.20024
Pour remonter, il faut prendre une torche allumée et ensuite se servir de la corde.

BARBARIAN II
Thierry. R.30001
Pour passer le monstre du 4ème niveau, il faut absolument avoir au maximum 2 objets que tu auras ramassé dans les niveaux précédents.

CRAZY CARS II
Arnaud. R.30007
Appuie sur F2. Une carte apparaît et indique ton point de départ (en vert), ton point d'arrivée (en rouge) et toutes les routes du jeu. Chaque route porte un numéro. Quand tu conduis ta F40, avant chaque croisement apparaît l'orientation et le numéro de la route (là où se trouve le chronomètre sur ton tableau de bord). Si en regardant la carte, tu vois que c'est le numéro de la route que tu dois prendre pour arriver au point rouge alors prends la. Et ainsi de suite comme ça.

SABOTEUR II
Tang. R.30005
Le but du jeu est de remplir votre mission et d'en sortir vivant.
-la mission: entrer en delta dans le complexe de haute sécurité, rechercher les fragments de la bande informatique perforée qui permet de changer la trajectoire du missile, réorienter le missile, s'enfuir en moto. Attention aux gardes et aux pumas.

RAMBO
Guillaume. R.20018
Il ne faut pas détruire l'hélicoptère Gunship, mais monter dedans, atterrir au camp. Cogner deux fois sur le rocher près d'une case et les prisonniers sortiront. (Pour prendre l'hélico., prendre la croix qui se trouve au camp.).

ZOMBI
Grégory. R.30018
Il faut prendre les clés qui se trouvent au standard et démarrer le camion. Le réservoir se trouve au 2ème étage ou au 3ème étage dans une petite porte qui se trouve à gauche du couloir. Le tuyau se trouve au rayon jardinage (1er étage.).

THE NINJA
David. R.20030
Les 2 cartouches "vertes", qui te manquent, se trouvent au 4ème tableau en tirant plusieurs fois dans la statue "lion" qui se trouve sur ta gauche. Les autres se trouvent au 9ème tout en haut de la falaise au coin à droite en fonçant dans le mur et surtout ne tue pas le gros bonhomme. Prends ta cartouche verte et automatiquement en le retrouvant au 10ème tableau pour pouvoir trouver le passage secret tu vas trouver sur ta droite 3 statues, va à la 3ème et la dernière et tire 3 fois ensuite tu disparaîts 3 fois et le tour est joué.

SORCERY
Alexandre. R.30006
Pour délivrer les sorciers, il faut prendre des objets bien précis. (ex: blason, épée magique, livre sacré...). Une fois un objet pris, il faut se diriger vers le sorcier qui correspond à l'objet.

AIGLE D'OR
Laurent. R.30026
Pour utiliser les passages secrets, il faut une clé d'or, se placer devant la cheminée, faire 3 pas vers la gauche, se mettre face au mur de la cheminée, s'accroupir, sortir la clé d'or et appuyer sur O (ouvrir). Pour entrer dans le passage secret, on se met face à la cheminée, on s'accroupit et on appuie sur la flèche du haut. Pour prendre l'Aigle d'Or, tu dois d'abord prendre l'Aigle de plomb puis dans la pièce de l'Aigle d'Or tu échanges (appuie sur P).

STRIDER
Stéphane. R.30014
Pour passer le 2ème niveau sans perdre de vie, il faut garder le robot qui tourne autour du Strider et attendre que les bombes se détruisent toutes seules.

NAVY MOVE
Stéphane. R.30024
Dans la 2ème partie, il faut noter les codes et se mettre devant un ordinateur puis monter vers le haut. Un panneau descendra. Après taper "Stop Motor", puis le code du 1er officier, "Emerge" puis le même code. Pour revenir au jeu taper "End.".

DALEY THOMPSON'S
Frédéric. R.20017
Pour changer d'épreuve sans perdre de vie, et donc continuer la partie, (ex: pour passer le tableau de ski), il faut appuyez simultanément sur FGCV.

XENON II
Guillaume. R.30019
Pour tuer le monstre au deuxième niveau, il faut aller sur le côté du monstre, détruire l'oeil, et faire de même pour l'oeil de l'autre côté du monstre. Le scrolling descendra, il faut alors tirer à volonté sur le bas du monstre. L'électroball: on le dirige en restant appuyé sur FIRE et il détruira tout sur son passage.
Les mines: on reste appuyé sur FIRE, les mines partiront plus haut et exploseront quand vous cesserez d'appuyer sur FIRE.

CRAZY CARS II
Olivier. R.20012
Au 15ème niveau tu dois suivre une voiture par derrière sans aller trop vite, et tu as de très grande chance de le finir.

ELITE
Nicolas. R.20001
Ce n'est pas la peine de sauver Trautman. Il suffit de sortir par la porte de la cellule, car c'est au 3ème niveau qu'on le sauve. Ce sont les boites (les prises) se trouvant près des portes qu'il faut désactiver avec les flèches explosives.

BEYOND THE ICE PALACE
Robert. R.10017
Ceci est très simple, il suffit de taper la touche "Y" quand apparaît "USING A JOYSTICK?". Puis de sélectionner une touche pour faire apparaître "SUMMON SPIRIT". (ex: la touche espace, de même pour la touche pause. ex: P.).

MORTEVILLE MANOR
Un lecteur. R.20002
Regarde et admire, mais fais attention, si tu restes trop longtemps, tu te noies.

RAMBO III
Un lecteur. R.20011
Dans le 3ème bâtiment, garde la clé (1er tableau), détruis les boites de tirage avec une flèche, rentre et touche le colonel.

STRIDER
Olivier. R.30014
Pour changer de niveau, il faut appuyer sur le "shift" de gauche et sur la touche "help" appuyez ensuite sur F1 à F4 pour changer de stages et de 1 à 5 pour changer de niveau.

EXPLORA II
Guylaine. R.40024
Pour passer les gardes, il faut avoir fabriqué une lance (scène XI) et remplir la jarre (scène I) avec le vin de l'auberge (scène XIII).

EXPLORA
Guylaine. R.40030
Pour arriver au Cyclope (scène II), tu dois d'abord franchir avec succès les scènes I,IV,III,X,XI,XIII dans cet ordre. Quant au roi (XII), il faut lui remettre le sceptre que tu trouveras scène VI.

INDY ADVENTURE
Cédric. R.40004
Une fois sur la terrasse du café, il faut partir au château de Brunwald.

INDY ADVENTURE
Cédric. 30003
Pour sortir du château il faut aller vers la cheminée et pousser la statue, un passage secret apparaît, sortez, prenez la moto et dirigez-vous à Berlin.

AFTERBURNER
Cédric. R.30020
Pour être invincible jusqu'au bout il faut presser 110 fois la touche pause.

LIFE FORCE
Olivier. R.40005
Pour avoir 30 vies dès le début du jeu, il faut appuyer sur les touches. haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start pendant la présentation.

MANIAC MANSION
Stéphane. R.40003
Pour prendre la clé sur le lustre. Allez dans la bibliothèque, la fouiller de fond en comble, il y a un panneau secret, à l'intérieur se trouve une K7 vierge, la prendre. Allez dans la pièce où il y a deux grosses enceintes et prendre le vieux disque puis allez dans la pièce du piano. Enregistrer le son aigu du disque sur la K7. Allez dans la pièce du 'fameux lustre', utiliser la K7 avec le magnéto et le lustre tombera en miettes. Il ne reste plus qu'à ramasser la clé (elle sert à ouvrir la porte lorsque vous vous faites emprisonner).

IRON LORD
Un lecteur. R.40019
Pour les dés, détermine ta mise en cliquant, clique et les mains vont mélanger et advienne que pourra. Seul le hasard compte, pour le bras de fer, agite le joystick le plus rapidement possible de gauche à droite. (attention au corsaire) il y a neuf adversaires.
Pour les assassins, attaque- le plus possible et après avoir donné un coup, mets le joystick vers le haut.

L'AIGLE D'OR
Fred. R.40029
Pour tuer le fantôme, il faut sauter, crucifix en main, lorsque le fantôme tire et tirer en l'air. Ton éclair renverra le sien vers lui et le tuera.

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

AMIGA

CONTACT

45 N°2003111
Rech. contacts sympa., durables et sérieux sur Amiga. Réponses assurées. Contacter Hernandez Jean-Christophe. 10 Mail Nord 45300 Boynes. Tel.: (16).38.33.11.26.

57 N°2003113
Echange news sur Amiga. Contacter Firmery Mathieu. Tel.: (16).82.88.46.06.

72 N°2003098
Ch. contact pour éch. sur A500. Contacter Eric. Tel.: 43.93.53.03. Ou écrire. Mr. MEUNIER. La Fosse aux Loups. 72390 Dollon.

93 N°2003076
Ech. jx. sur Amiga. Envoyez liste rép. ass., annonce sérieuse. poss. tous les softs. Contacter Guy. Tel.: 43.63.24.33.

VENTE

93 N°2003106
Echange/vends. jx. sur Amiga. Contacter Patrick. Tel.: 43.30.16.66.

AMSTRAD

CONTACT

59 N°2003087
Ch. correspondant possédant progs. éducatifs pour ordinateur compatible (Amstrad PC2086 DK 3"5). Ecrire à UNGERN Youri. 8 R. de Caudry. 59400 Cambrai.

62 N°2002967
Ch. contacts pour éch. jx., (sur K7 seulement). Env. listes à BARANOWSKI Fabrice. 14 R. Jean Bart. 62160 BULLY LES MINES. Poss. : Strider, Ghostbuster II, Cabal, Silkworm, + d'autre softs. (rép. ass.).

94 N°2003091
Ch. correspondant sur 6128 pour éch. de jx. dans toute la France. Rapide et sérieux, env. liste à LYONNET Jérôme. 82 Av. de la République. 94700 Maisons-Alfort. (rép. assurée).

VENTE

01 N°2003102
Vds. jx. (orig.) K7 ou DK. Liste contre 1 timbre. Ou Tel.: (16).72.26.17.24. (ap. 18h.).

03 N°2003095
Vds. nbrx. jx. K7 CPC 464 (orig.), logs. Mastertronic (pas cher) + autres : Hacker, ALB. UBI2. Ecrire à PINAUT Jean-Philippe. Café de la Loue St. Victor. 03410 Domerat.

04 N°2003114
Vds. CPC 464 coul. + Joys. + jx. + revues. (le tout en t.b.e.). Prix : 2500 F. (à déb.). Tel.: (16).92.87.71.19. (HR.).

60 N°2003099
Vds. CPC 464 coul. (t.b.e.) + nbrx. logs. (tous orig.) + revues + méthode. Prix : 3000 F. (à déb.). Tel.: (16).44.48.10.51.

65 N°2003088
Vds. CPC 6128 + mon. coul. (bon état). + 1 Joys. + nbrses. revues + nbrx. DK (jx. utils., éducatif). Prix : 2900 F. Contacter Bertrand. Tel.: (16).62.34.33.55. (HB.).

67 N°2003109
Vds. CPC 464 K7 mono. + nbrx. jx. simulation etc... + prise péritel + table de percussion DDIO avec pédales + DD5 table de percussion avec baguettes. Prix : 4000 F. (à déb.). (t.b.e.). Olivier Thierry. 1 R. Richsoffer. 67100 Strasbourg.

67 N°2003116
Vds. CPC 6128 (tbe) coul. + Tuner + Radio + Meuble + Jeux + Accessoires : 4500 F. Tel.: (16).88.97.83.91. Demander Laurent (ap. 18h.).

75 N°2003092
Vds. 6128 (t.b.e.). coul. + nbrx. jx. + très nbrx. docs. Prix : 2500 F. Contacter Boyd. Tel.: 42.64.12.74.

75 N°2003094
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + nbrx. jx. (Strider, Great Court, Chase HQ.) + utils. + revues. Prix : 3000 F. Contacter Alain. Tel.: 45.74.90.02. (ap. 18h. à 20h.).

75 N°2003110
Vds. CPC 6128 coul. (t.b.e.) + jx. (Cabal, Shinobi, Ninja Warrior, R-Type etc...). + dbleur. + Joys. + boite de rangt. + raccord magnéto + revues. Prix : 2800 F. Contacter Stéphane. Tel.: 45.82.83.15. (le soir).

78 N°2003103
Vds. CPC 6128 coul. + 2 Joys. + nbrx. jx. + revues + rangt. DK. Prix : 3000 F. Tel.: 34.61.08.21. (ap. 18h.).

78 N°2003105
Vds. cause dble. emploi 6128 coul. + nbrx. DK + orig. Prix : 2500 F. (val.: 6000 F.). Contacter Frédéric. Tel.: 30.62.76.55.

91 N°2003104
Vds. CPC 6128 coul. (ss/garant. 9 mois). + Joys. + nbrx. jx. (Strider, Rick Dangerous,...). Prix : 2800 F. (le tout). Tel.: 60.78.45.08. (ap. 18h30.).

92 N°2003079
Vds. CPC 6128 coul. (excellent état), + nbrx. jx. dont bcp. de nouveautés + DK de langage + rev. avec trucs et bidouilles + manuel. Prix : 4000 F. Contacter Vincent. Tel.: 46.60.46.64. Urgent!

92 N°2003083
464 coul. + DDI + impri. + Joys. + crayon opt. + ext. sonore anglais + nbrx. DK + boite de rangt. + livres. Prix : 4000 F. Contacter TROMPER. Tel.: 46.24.12.00. (HB.).

93 N°2003082
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (Batman, Renegade 3, Gryzor, Robocop, etc...). + DK + 2 Joys. + prise dble. Joys. + livre. (t.b.e.). Prix : 2700 F. Contacter Patrice. Tel.: 48.49.38.05.

93 N°2003119
Stop Affaire. Vds CPC 464 Coul. + Joy + Nbrx. Jeux (k7 + DK) + DD1 +Revues. Prix : 3000 F. Urgent. Tel.: 48.68.37.99.

95 N°2003080
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + très nbrx. logs. + impri. DMP 2160 + Joys. + lect. K7 + livres et revues spécialisées. Tel.: 34.13.35.19. (rég. parisienne).

ATARI

CONTACT

84 N°2003118
Ech. Jeux sur ST. Possède Nbrx. Jeux et très Nbrx. News: The Untouchables, Ghouls, Tharghan, Mr Heli, Rainbow Isl, Etc. (Rep. Ass.). Ecrire à : Achard Thierry Quartier des Faysses 84560 Menerbes.

VENTE

30 N°2003096
Vds. Dom. pub. pour STF/STE. Liste impressionnante contre un timbre. Ecrire à WENDLING Serge. Imp. de Oliviers. 30190 Sauzet.

38 N°2003081
Vds. Atari 520 STE (sous garant.) + man. + jx. Prix : 3000 F. + stos basic : 200 F. + West Phaser : 250 F. Contacter Frédéric. Tel.: (16).74.80.11.69.

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD **TARIF 50F**

❑ AMIGA ❑ COMMODORE
❑ AMSTRAD ❑ SPECTRUM
❑ ATARI ❑ AUTRES

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à joindre avec la grille.

25F. pour nos abonnés. (joindre étiquette d'expédition)

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

60 N°2003100
Vds. Atari 800XL + 2 lect. disc. 1050 prise péritel + impr. 1029 + logs. util. et lois. + rev. et liv. Prix : 3500 F. (à déb.). Tel.: (16).44.48.10.51. (ap. 19h.).

75 N°2003101
Vds. logs. de jx. (moyenne d'achat 220 F./800 F. ma collect. de stop + 15 jx. + Joys. (état neuf). Tel.: 40.36.20.85.

76 N°2003108
Vds. jx. et utils. pour Atari ST. Contacter TABIA Stéphane. 30 Imp. Blactot. 76300 Sotteville-les-Rouen. Tel.: 35.72.25.47.

93 N°2003093
Vds. nbrx. jx. (orig.), sur ST. à 130 F. Rainbow Island, Defender, Barbarian (psy.), Afterburner ou le tout 350 F. + Starglider en cadeau. Contacter Joël. Tel.: 48.36.09.85. (ap. 20h.).

95 N°2003084
Vds. 520 STF + lect. ext. dble. face + Free Boot lect./face + Joys. + jx. Prix : 3300 F. (t.b.e., non séparé). Vds. bible ST.: 150 F. Contacter Bruno. Tel.: 39.95.43.13.

COMMODORE

CONTACT

59 N°2003086
Ch. correspondant pour éch. de jx. sur Commodore 128 ou 64. Ecrire à UNGERN Nicolas. 8 R. de Caudry. 59400 Cambrai.

VENTE

75 N°2003022
C64 128, (Compt. C64 et CP/M.). + lect. DK. 1571, + cartch. util. Power Cartg. + turbos + mon. hte. résolu. coul. 1901 compt. avec l'Amiga + impri. 1525 + rub. + lect. K7 1531 + jx. orig. + utils. + nbrses. DK. Pr. 3990 F. Yvan. Tel.: 42.72.74.96. (18h.).

AUTRES

ACHAT

92 N°2003115
Vds. Thomson TO8D + mon. coul. + 2 Joys. + nbrx. jx. sur DK 3"5. Très peu servi et très bon état. Prix : 2000 F. Tel.: 45.06.61.40. Ou écrire à Grosjean. 33 R. Emile Roux. 92150 Suresnes.

CONTACT

00 N°2003117
Ch. contacts trés sérieux pour éch. jx. sur Megadrive (Sega 16 bits). Si possible dans le nord ou nord-est. Contacter Vincent Tel.: (16).25.05.61.45. (ap. 18h.).

VENTE

58 N°2003097
Vds. pour TO8/MO6, le jx. "MGT" (val.: 120 F.). Ecrire à BROSSARD Romain. Mauper-tuis. 58320 Parigny-les-Vaux.

75 N°2003085
Vds. logs. de jx. (IBM/PC Compt.): Pirates, Permis de tuer, Gunship, Targhan. Prix : 120 F. (pièce). Tel.: 45.27.05.41.

75 N°2003112
Vds. super grafx + 3 jx. + correcteur de coul. + carte Shot Again. Prix : 3995 F. Contacter Nicolas. Tel.: 47.66.85.05. (à partir de 19h.).

75 N°2003120
Vds. Sega Megadrive + 9 Jeux (Tous les Hits) en parfait état. Le tout au prix démentiel de 4000 F. Demandez Jean-Marc Tel.: 42.28.22.04.

77 N°2003107
Vds. TO8D Thomson + logs. DK + Joys. (le tout en couleur sans écran), et prise péritel. Prix : 1400 F. Contacter Stéphane. 60.69.48.10. (ap. 18h.).

92 N°2002887
Vds. Apple IIe + 2 lect. + Chamauve + Tablette Graphique + Carte Impri. + Caméra + Ecran Mono. Mme. BELDI, 3 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY.

92 N°2003089
Vds. Console Sega (neuf ss/garant. 01/91). + nbrx. jx. (Wonderboy 1&2, Psycho Fox...). (val.: 3170 F.). Cédé à : 2150 F. Contacter Colin. Tel.: 46.44.08.69. (Paris et rég. Parisienne).

93 N°2003090
Vds. Console Sega + control stick + 4 jx. (Wonderboy 3...). (t.b.e.). (val.: 2000 F.). Prix : 1250 F. (affaire a saisir). Tel.: 48.50.04.22.

CONCOURS JOYSTICK / MEGATOP

A GAGNER
25 Double CD | 25 K7

Dans ce Mégatop, 24 artistes interprètent leurs succès. A vous de retrouver qui chante quoi.

1 Il a neigé sur les lacs	A Technotronic
2 Comme un appel	B Phil Barney
3 Comédie d'amour	C Patsy
4 Pump Up the Jam	D Jean-Pierre François



REGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à condition de renvoyer vos réponses sur le coupon destiné à cet effet. Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 30 mai 1990. La liste des gagnants sera publiée dans JOYSTICK N°7, paraissant le 23 juin.

COUPON REPONSE
(à renvoyer à JOYSTICK - CONCOURS MEGATOP, 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE)

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ....

AGE .... ORDINATEUR ....

Si je gagne, je choisis : ☐ CD ☐ K7

JOY / 05 / M

Chef de rubrique
Yvan Elbaz

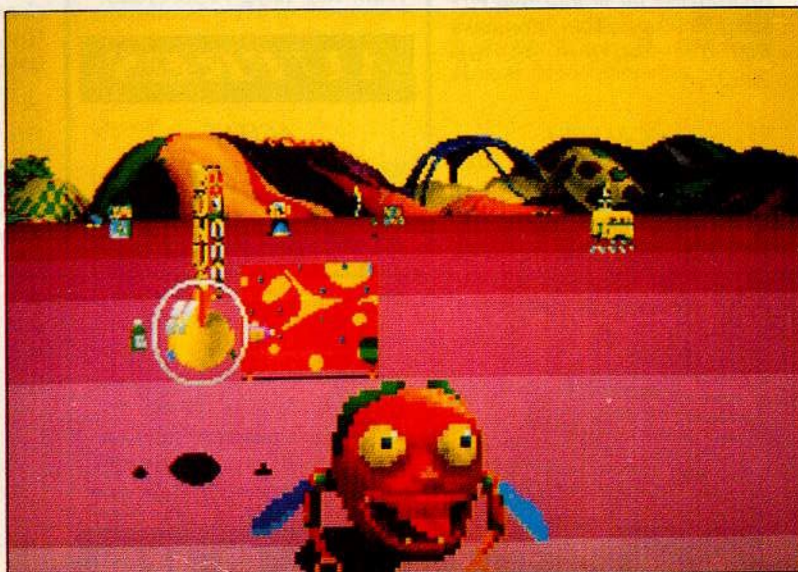
arcades

Il est vrai que je vous ai déjà parlé de certains jeux traités ce mois-ci lors d'Amusexpo. Du fait de leur incroyable qualité, je n'ai pu résister à l'envie de vous les faire découvrir plus en détail. Rassurez-vous, d'autres nouveautés sont dévoilées ce mois-ci. Parmi elles, on trouve même des productions françaises et italiennes de qualité!



PUNK & JUMP
de Sisteme

Cela aurait pu s'appeler le retour de Pac-Man. On retrouve notre petit bonhomme jaune et rond partant libérer ses dulcinées (je vous préviens, il y a 24 tableaux et autant de dulcinées... si ce n'est pas de la polygamie, ça!). Entre temps, notre personnage est devenu punk et il peut dorénavant se défendre en jetant des bouteilles sur ses innombrables ennemis. L'action ne se déroule plus en deux dimentions seulement, mais bel et bien en trois. De nombreux panneaux publicitaires émaillent le parcours. On remarquera entre autres marques, Grundig (qui aurait sponsorisé le soft?) et bien sûr, le logo de Sisteme, omniprésent. Cinq vies sont allouées et le temps pour parcourir chaque tableau est limité. Des bonus (boules transparentes qui vous protègent d'un contact, bombes qui font tout exploser, hélicoptère afin de pouvoir voler) et des malus (qui enlèvent des points) passent à portée; il suffit de se les approprier. Les décors sont très beaux et l'animation réussie (exception faite pour l'impression de perspective). Mais le jeu se révèle vite répétitif et donc monotone et, plus grave, on ne se sent pas du tout concerné par l'action... La créativité était pourtant bien au rendez-vous avec des ennemis impressionnants et diversifiés. Ce jeu a marqué le démarrage de la société française Sisteme et son lancement sur le marché de l'arcade. Dans ce domaine, elle reste la seule en France à développer des cartes logiques qui sont, en plus, en français.



DRAGON BREED
de Irem

Venant d'Irem, ça ne pouvait-être qu'un Shoot'em Up à scrolling horizontal. Gagné, même que cette fois il est aussi vertical et sur deux plans, s'il vous plaît! Vous êtes aux commandes d'un dragon, votre monture, et vous incarnez un guerrier magicien. Celui-ci peut tirer vers l'avant uniquement et peut mourir (ô sort funeste!). Ce n'est pas le cas de votre invulnérable monture qui peut écraser ses adversaires avec son corps. Les créatures à abattre, très variées, sont magnifiques et vraiment géantes. Avant même la fin du tableau



BORN TO FIGHT

de International Games

Dès la présentation, le joueur est accueilli par un superbe dessin et entraîné par une musique des plus réussies. On se plonge vite dans l'ambiance des combats avant de s'apercevoir que, finalement, Born To Fight n'est qu'un savant mélange de Cabal et d'Operation Thunderbolt dont il reprend les caractéristiques principales.

On retrouve donc l'inévitable viseur que l'on déplace sur la totalité de l'écran et le scrolling horizontal, sans oublier le jeu à deux simultanément. Puisque le concept avait déjà été utilisé maintes et maintes fois, il fallait trouver de quoi rendre le jeu attrayant: pourquoi pas grâce à un brin d'humour? Pendant les combats et entre deux rafales ou tir d'obus, de drôles de personnages viennent à passer par là: des mutilés de guerre boîteux (NdlR: désopilant, d'un goût exquis), une femme en maillot de bain poursuivie par un méchant satyre (normal, puisque ça tire), des touristes débarqués d'on ne sait où qui vous prennent en photo (d'où la confusion avec les tirs ennemis...). Comme d'habitude, munitions, grenades et chargeurs pour la mitraillette sont limités. On en verra passer de temps en temps, accompagnés éventuellement par une trousse de secours. L'implacable logique du jeu veut que l'on tire dessus, comme des malades bien sûr, pour s'approprier tout ce matériel; étrange tout de

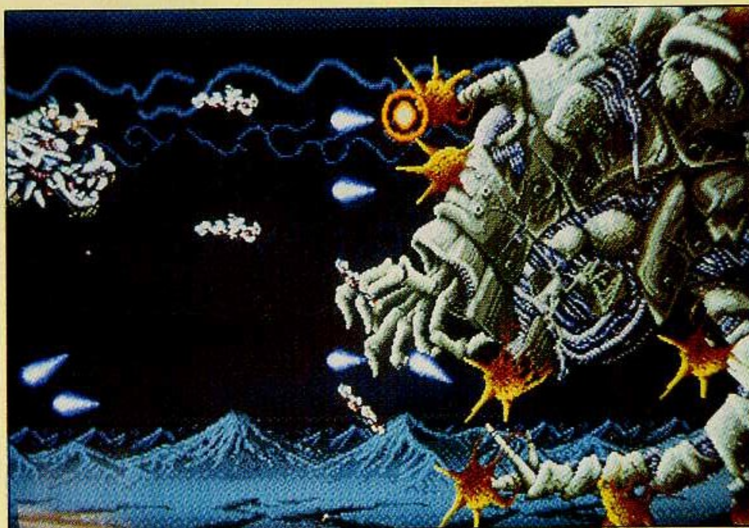




même que cela ne les fasse pas exploser. Bah, ce n'est qu'un jeu. «Né pour combattre» (le titre du soft n'a rien d'écolo) est en fait un tir à outrance et ce ne sont pas les soldats dissimulés dans des maisons en ruines ou derrière des bunkers qui viendront me contredire! Car moi, quand on me contredit, je flingue! En attendant, ces braves soldats passeront leur temps à vous lancer des grenades pendant que d'autres s'efforceront tranquillement de vous griller au lance-flammes. Une arme interdite par les conventions internationales, faut-il encore vous l'apprendre? Au loin, un avion-cargo larguera nonchalamment quelques paras que vous vous empresserez de descendre et plus près de vous, des tanks et des transporteurs de troupes –nombreuses– vous bombarderont bien gentiment. En fin de tableau, ce sera à un hélico bardé de lance-roquettes que vous aurez affaire, suivi d'un tank géant fort bien équipé. Ce n'est guère de courage dont vous aurez besoin (on est dans un jeu), mais bel et bien de folie pour croire qu'on est dans la réalité. Vous ne serez guère aidé dans votre tâche par le viseur qui réagit assez mal mais le second joueur qui partagera vos peines contribuera à nettoyer, comme on dit, l'écran. Les interscènes sont agréables et les voix numérisées parfaites. C'est un beau coup d'essai pour International Games, une société italienne qui démontre ici son savoir faire dans le domaine de l'arcade. Espérons plus d'originalité dans l'avenir et une réalisation à la hauteur de celles des japonais.

Remerciements à Mr Ferrari, de la société Bussoz (distributeur d'appareils automatiques) qui m'a aimablement reçu en ses locaux.

vous aurez déjà affronté d'innombrables ennemis dispersés sur plusieurs écrans de haut et de large! Le guerrier n'a que sa magie à leur opposer, assez faible en comparaison du dragon qui peut cracher du feu, s'enrouler sur lui-même pour protéger le guerrier en projetant des écailles dans toutes les directions, lancer sur toute la longueur de son corps des gerbes d'énergie vers le haut et vers le bas, envoyer de petits dragons directement sur l'ennemi pour le dévorer... Tout cela grâce à un mignon petit dragon ailé qu'il vous suffira de tuer, le pauvre, afin de récupérer son œuf magique. Ce ne sont pourtant pas les armes les plus puissantes; la plus terrible est celle qui permet au dragon de projeter son esprit à l'encontre de ses attaquants: il les détruit pratiquement tous d'un seul coup et sa puissance est variable suivant la pression sur le bouton, comme dans R-Type. Débutant le jeu à la surface de la planète, vous parviendrez rapidement en son ventre après avoir vaincu un monstre gélatineux à peine sorti de son œuf, secondé par une autre créature-mère vous envoyant ses rejetons et par là même ses déjections acides... Le guerrier peut descendre de sa monture afin de récupérer des armes lorsqu'il est près du sol, le dragon se faisant alors un devoir de le protéger de son corps. Les monstres volants sont tous très différents, du plus petit au plus grand et certains essayeront même de l'agripper de leurs tentacules, ce qui,



somme toute, ne fait que vous ralentir. Les sprites sont géants, dans tous les sens du mot, la musique enjouée et l'animation impeccable. Tout est parfait et le jeu est vraiment très original. Un sans faute de la part d'Irem, spécialiste du shoot'em up. On en redemande!

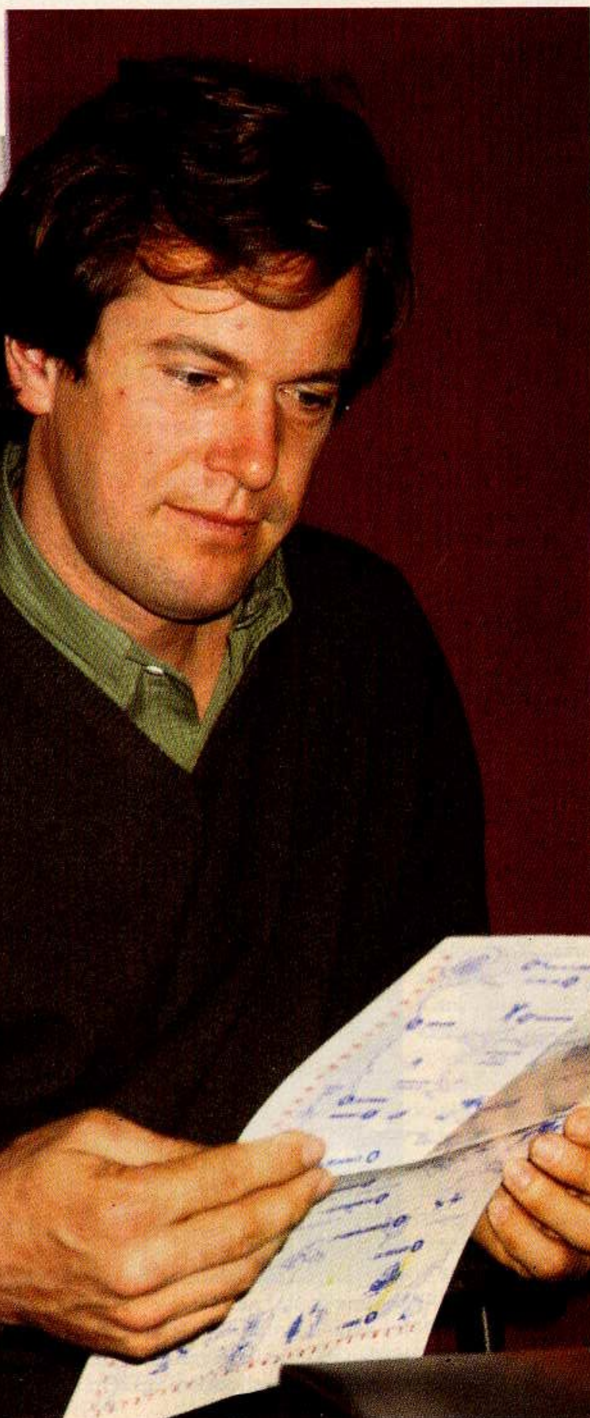
champions

Hubert Auriol

Photo : DPPI



Hubert Auriol, à 37 ans, est l'une des figures de proue du rallye. Il débute par le trial en 1973, et dès 1980 il remporte le championnat de France d'enduro. Ce qui suit est un palmarès éblouissant: vainqueur en moto du Paris Dakar en 81 et 83, il arrive second en 84, et après un accident en 87, il change son fusil d'épaule et abandonne la moto. C'est derrière un volant qu'il remporte la victoire dans le rallye de Tunisie en 88, catégorie deux roues motrices, ainsi que le prologue du rallye de l'Atlas la même année. En 1989, il remporte également le rallye des Pharaons, et il arrive second au rallye de Tunisie. Cette année, il a participé à Harricana et au moment où nous l'avons rencontré, il s'apprêtait à partir à nouveau au rallye de Tunisie. Mais c'est un véritable homme-orchestre, puisqu'il a également participé au tour de France en ULM en 82, qu'il a remporté le record du monde de vitesse en ULM sur Paris-Londres en 85 ainsi que le record du monde de vitesse sur le tour du monde en 88 heures à bord d'un Spirit of J&B en 87; en 89, il remporte le raid motonautique "Les caps d'argent". Qui pouvait-on rêver de mieux pour tester les logiciels de simulation de course et de rallye? C'est ce à quoi il s'est prêté de bonne grâce il y a quelques jours à peine...



Joy - Super Scramble, c'est de l'enduro. Il y a quinze niveaux différents. Avec le joystick, tu démarres, tu accélères, tu passes les vitesses en cliquant. Vas-y.

HA - Ok, génial (la moto saute en l'air, atterrit sur la roue arrière et le programme indique un mauvais atterrissage). Eh, il est fou, c'est justement sur la roue arrière qu'il faut atterrir!

Joy - Là, il y a un scanner qui te permet de voir la position de ta moto en hauteur.

(nouvelle tentative pour atterrir sur la roue arrière)

HA - Dis donc, il ne veut vraiment pas atterrir sur la roue arrière, c'est spécial! Je ne vois pas comment on peut jouer... Si, voilà: il faut atterrir sur les deux roues. C'est ridicule.

Joy - Le temps est écoulé.

HA - C'est pas réaliste du tout. Imagine que tu fasses ça sur une vraie moto! Allez, à dégager. C'est de la merde. Il faut au moins que ça reproduise les sensations qu'on ressent sur une moto, sinon je ne vois pas l'intérêt.

HUBERT AURIOL SUR SUPER SCRAMBLE



HUBERT AURIOL SUR SUPER HANG ON

Joy - Tu suis un entraînement particulier, avant les courses?

HA - Non, parce qu'en fait je m'entraîne toute l'année.

Joy - Ok. Ici, pas de vitesses, mais arrivé à 280 km/h, tu peux appuyer ici pour enclencher le turbo.

HA - Dis donc, on voit même crisser les pneus! Aïe, sortie de route... La gestion de la trajectoire est pas terrible. Il ne se redresse pas assez vite.

Joy - Voilà, tu as réussi le premier niveau.

HA - Il est pas mal, celui-là. Il est logique, au moins. Tu inclines le joystick à droite, tu vas à droite, tu l'inclines à gauche, tu vas à gauche. C'est pas comme Super Scramble dans lequel il faudrait en fait une poignée tournante. Attends, j'en refais une. Eh, les concurrents partent vite! Allons-y...

Joy - 280 km/h, on peut enclencher le turbo.

HA - Le turbo sur une moto? N'importe quoi. Enclenchons quand même.

Joy - Maintenant, tu peux monter à 350 km/h.

HA - 350 en moto? N'importe quoi. Game over. Bon, je vais refaire une partie en Expert, maintenant. Mais c'est en ville, maintenant! Aïe, un accident... Ça accélère pas assez fort.

Joy - C'est un des seuls jeux où l'on n'ait pas à changer les vitesses.

HA - C'est très bien, parce que les vitesses, franchement, c'est pas très intéressant. C'est comme le skidoo, en fait, tu mets les gaz et c'est tout. Game over? Ça dure moins longtemps que tout à l'heure... Allez, j'en refais une en Senior. Regarde: je suis à fond dès le début et les concurrents partent quand même beaucoup plus vite que moi. En revanche, ce qui n'est pas terrible, c'est que les coureurs qui sont devant moi s'inclinent à droite pour amorcer un virage à gauche, alors tu ne peux pas te fier à eux pour savoir de quel côté tourner. Le freinage est vraiment super.

Joy - Dans une vraie course, être derrière quelqu'un, ça n'est pas forcément un désavantage, puisqu'on peut se référer à celui qui est devant pour anticiper les virages?

HA - Pas complètement, mais là, ils commencent à se pencher à droite et ils basculent ensuite à gauche, c'est pas réaliste. Ils cherchent à te tromper plus qu'autre chose. Dans une vraie course, c'est vrai que quand le type qui est devant freine, tu te doutes qu'il y a quelque chose.



HUBERT AURIOL SUR STUNT CAR RACER

Joy - Ici, c'est de l'acrobatie: tu conduis sur des circuits surélevés, en 3D.

HA - Ce que je n'aime pas, sur les ordinateurs, c'est le temps de chargement.

Joy - Tu en as un?

HA - Oui, j'ai un Mac, mais je ne l'utilise que pour ma correspondance.

Joy - Voilà: le chariot élévateur te place sur la piste; dès que tu es prêt, tu cliques.

HA - C'est phénoménal, ça. Et y a pas de vitesses non plus. Aïe, sortie de route... On voit les flammes lors de l'accélération, c'est marrant. Et quand on tourne, les roues décollent d'un côté. Zut, je suis encore tombé.

Joy - Attends, on va te montrer le drawbridge...

HA - Non, laisse-moi continuer un peu. Attends. Tu as vu? A peine une roue sortie de la piste, tu es presque sûr de tomber. Le bruitage ressemble à un V8, tu ne trouves pas? Le rebond quand on retouche terre est bien fait. Mais la séquence pendant laquelle le chariot te ramène sur le circuit est trop longue. Mais à chaque fois que tu sautes, le moteur casse!

Joy - Attends, faisons le drawbridge. Il y a un trou dans le circuit et il faut sauter par dessus.

HA - Il faut sauter haut?

Joy - Il faut surtout aller très vite.

HA - Voilà, j'ai réussi. Le deuxième... Ah non, trop tôt. Sortie de circuit. Heureusement, on remonte sur le circuit à l'endroit où l'on est tombé. Oh non, encore la séquence de remontée... C'est vraiment trop long, ça.

Joy - C'est probablement pour te pénaliser quand tu tombes.

HA - Je préfèrerais une petite décharge électrique dans la main, ça prendrait moins de temps. Aïe, trop court... Je tombe encore! Allez, passons au suivant. Là, le freinage et l'accélération sont un peu mous, quand même. Mais le principe est marrant.



HUBERT AURIOL SUR RVF HONDA

HA - RVF Honda... Ils payent, les constructeurs, pour ça?

Joy - Non, c'est souvent le contraire: l'éditeur paye une licence d'utilisation de la marque. Encore qu'il y a souvent des arrangements.

HA - Tous ceux-là sont des jeux étrangers?

Joy - Non, pas le premier. On va en voir d'autres, français aussi. Ici, il faut d'abord pousser sa moto pour qu'elle démarre, et il y a les vitesses à changer.

HA - C'est beaucoup plus sport, déjà. Tu as vu comment je l'ai évité, celui-là? Mais il n'y a pas de compte-tours! Et il y a six vitesses...

Joy - Il faut faire attention aux tâches d'huile et aux flaques d'eau qui sont sur la route.

HA - Dis donc, le freinage, c'est du sérieux, là.

Joy - On peut monter en surrégime?

HA - Non, il reste en butée, regarde. Et une roue arrière, une! Dis, le compteur de vitesse ne marche plus!

Joy - C'est normal, quand tu es tombé, tu l'as cassé. A chaque accident, on casse des pièces de-ci de-là.

HA - Il n'est pas encore trop vicieux, parce que rouler dans l'herbe ne fait pas tomber, juste ralentir. Bon, assez d'entraînement, je vais faire une course. Allons-y. Les flaques d'huile ne sont jamais au milieu de la route, sur les vrais circuits! Aïe, l'accident... Ça, c'est au moins une clavicule. La gestion des vitesses est bien faite, parce que si ton moteur n'est pas assez rapide, en changeant de vitesse, tu ralentis. Dis donc, c'est le dernier qui vient de me dépasser?

Joy - Non, c'est le premier qui vient de te prendre un tour d'avance!

HA - Et les autres, ils ne sortent jamais de la piste?

Joy - Ben, euh, non.

HA - C'est pour ça qu'ils arrivent à me doubler! Tu as vu? En passant la flaque d'huile à toute vitesse, ça passe mieux, j'ai l'impression... Et si on accélère pendant qu'on est sur le bas-côté, on tombe. Normal.

Joy - Attention, ne prends pas de mauvaises habitudes!



HUBERT AURIOL SUR PARIS DAKAR 90

HA - Ils devaient prendre des conseillers, pour faire ce type de jeux. Regarde Super Scramble, tu ne peux pas atterrir sur la roue arrière, c'est n'importe quoi!

Joy - Peut-être qu'ils n'y pensent pas? Voilà: tu peux tourner et accélérer, c'est tout. La piste est marquée par des cailloux.

HA - Le son est pas terrible. J'ai paumé la piste, où est-elle? Y a pas de repères...

Joy - Ça t'a pas gêné, lors du Paris-Dakar, de passer par chez Kadhafi?

HA - Si on s'arrêtait à ce genre de choses, on ne ferait plus rien. Il y a des tonnes de mecs plus tordus que lui, dans la vie... Dis, c'est irréaliste, ce jeu. Il n'y a que ça tout le temps?

Joy - Non, on arrive aux étapes de temps en temps, mais la course elle-même, c'est que ça...

HA - Ça y est, je suis encore hors piste. Ah, la voilà. Ce qu'il faudrait, c'est avoir le cap et n'être pas obligé de suivre la piste, mais tout en évitant les pièges qu'il y a hors piste. On ne devrait pas être loin de l'étape, là, non? C'est vachement difficile de suivre une route précise. Tu donnes un tout petit coup de volant, tu sors de la piste instantanément. Faut pas exagérer, on n'est pas sur un circuit. Bon, j'accélère ou on n'y sera pas avant la nuit. Ou alors j'ai dépassé l'étape. Il faudrait qu'il y ait un niveau d'essence, pour qu'on tombe en panne quand on galère trop longtemps. Regarde: même quand tu es complètement arrêté, tu donnes un coup de volant et tu sors de la piste. C'est totalement irréaliste. Tiens, on va rester taquet en ligne droite, pour voir... Out of time? Bon, tant pis. C'est nul, y a rien, y a aucune indication!





HA - Vous jouez combien d'heures par jour, à tout ça?

Joy - Toute la journée! Comme un critique de film, j'imagine...

HA - Ça va, c'est un boulot cool!

Joy - Comment tu te prépares, avant une course? Tu as un régime spécial?

HA - Non, Je ne me prépare pas vraiment, parce que je cours en permanence.

Joy - Pas de gym, de musculation?

HA - Non, seulement un peu avant le Dakar, mais c'est tout.

Joy - Ton verdict final, sur ces jeux?

HA - Le meilleur, c'est RVF Honda. Et aussi Stunt Car Racer, si ce n'est qu'on attend trop longtemps pour remonter sur le circuit.

Joy - Quelles sont tes prochaines courses?

HA - La Tunisie la semaine prochaine, avec Nissan, puis l'Atlas, et puis on verra.

Joy - Est-ce que tu accepterais, si on te le proposait, de superviser la création d'un jeu de ce type pour qu'il soit plus réaliste?

HA - Tu sais, les mômes qui jouent à ça, ils ne connaissent pas les courses. Mais c'est vrai que pour les trucs genre accélération et inclinaison dans les virages, ils devraient améliorer un peu le système. J'ai du mal à m'y adapter parce que je ne retrouve pas les réflexes que j'acquiers au quotidien. Mais les mômes qui jouent à ça toute la journée peuvent me battre au joystick sans problème, parce qu'ils n'ont pas de référence. Mais quand tu as l'habitude visuelle de voir un virage arriver, tu commences à prendre une certaine inclinaison, alors que là, le personnage est tout de suite couché sur la route... Il faudrait que ce soit progressif. Ce qui est bien, en revanche, c'est le fait que tu ne puisses pas passer la vitesse si ton compte-tours n'est pas assez haut, tu es obligé de rétrograder. Pour ce qui est de superviser un jeu, si ce jeu a trait à quelque chose que j'ai fait, pourquoi pas. Quelque chose sur un Buggy, par exemple, j'accepte.

Joy - Tu as déjà joué à des jeux vidéo?

HA - Oui, il y en a un que j'adore, c'est Thunderblade. Tu es dans un hélico qui vole au-dessus d'une ville, avec des canons et des chars qui te tirent dessus... Celui-là est complètement réaliste par rapport au pilotage réel d'un hélico, et je peux l'affirmer parce que j'en fais beaucoup.

Joy - Merci!



JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là,
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu,
un Sourire Etrange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...



 DROID ECSTASIS 



FEAR



MADNESS





VISION CONTROL





DREAM ZONE



IDEAS STIMULUS





MYSTIC CRISIS





CRY OF LOVE

ATARI □ **AMIGA** □ **PC** & COMPATIBLES □ **AMSTRAD**

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERBULOT** □ PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET** □ GRAPHISME **MICHEL RHO** □ SON **STEPHANE PICQ** □ MUSIQUE **PH. EIDEL & A. DEVOS: THE BULGARIAN VOICES** □ REMIX **REMI HERBULOT** □ EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME **ARCADE/STRATEGIE**

CRYO

DISTRIBUE PAR



8 10, RUE BARBETTE 75003 PARIS □ Tel. (1) 42.78.98.99 □ Fax: (1) 42.78.95.50 □ Telex: 240 439

Chef de rubrique
Bernard Jolivalt

tests



Opération Stea

Secret Defense



Le Stealth, un chasseur ultra-perfectionné, a été dérobé malgré l'extrême vigilance des gardiens probablement avinés. Nous ne savons pas qui a fait le coup, mais nous soupçonnons le KGB, qui ne peut que s'intéresser à cet avion. Vous allez prendre l'avion pour le Santa Paragua, où un contact vous attend. Ce dernier semble posséder des informations sur cette affaire. Vous aurez avec vous une malette contenant quelques menus gadgets qui, je l'espère, nous éviteront de perdre l'un de nos meilleurs agents. Je tiens cependant à préciser que les relations entre les Etats-Unis et le Santa Paragua ne sont pas des plus cordiales et que la situation politique de ce pays est désastreuse. Restez donc sur vos gardes, agissez efficacement et trouvez le Stealth. Bonne chance, John.









lth

Cher John Glames, voici une mission de la plus haute importance. Il en va, une fois de plus, de l'équilibre politique mondial, ce qui n'est pas rien, vous en conviendriez

ST
96 %

Voici de l'aventure, de la vraie, dans laquelle vous incarnez un James Bond rebaptisé. On retrouve l'ambiance des Voyageurs du Temps, avec une facilité de jeu plus accessible: plus besoin d'être près d'un lieu ou d'un objet pour réaliser l'action désirée. En pointant le curseur à l'endroit où vous désirez vous rendre et en cliquant sur le bouton gauche de la souris, vous verrez John Glames (qu'est pas l'beau frère à OSS 117) actionner ses petites jambes arquées et se déplacer jusqu'à votre flèche grâce à une souple animation de dessin animé. Le bouton droit permet d'accéder au menu des actions, et en cliquant avec ce même bouton sur une action physique (examiner, utiliser, prendre) un second menu apparaît, contenant tous les objets en votre possession. Les graphismes de cette fabuleuse aventure (n'ayons pas peur des mots) sont réalisés avec précision par trois ingénieux programmeurs: Imagex, Emmanuel Lecoz et Michèle Bacqué, cette dernière ayant récemment travaillé sur les graphismes somptueux d'Ivanohé (on y retrouve un peu le même trait). Vains dioux, c'est du beau travail! Le scénario, qui vous fera revivre l'angoisse et le suspens des premiers James Bond -les meilleurs-, plein de rebondissements et d'imprévus, a été réalisé par Philippe Chastel et Paul Cuisset (les Voyageurs du Temps), sur une idée de ce dernier. Quant à la musique, elle est encore plus belle que celle des Voyageurs du Temps et pourtant, elle porte la même signature: Jean Baudlot. Elle sera éditée sur compac-disk, en même temps que sortira le soft, fin avril ou début mai.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	17
DIFFICULTE	16

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 299 F

tests

Space Rogue



«Et maintenant, les marchands dans l'espâââââââce». Pô pô pô, ti connais pas l'nôvô jeu d'Origin? Ci un truc où on achète, où on vend, tout ça. Ti veux un loukoum?

Vous êtes à bord de votre vaisseau spatial, le Princess Blue, et vous dérivez dans l'espace aux frontières de l'infini (oui, Spock?) à la recherche d'une base où vous pourrez refourguer la marchandise que vous transportez. Car vous êtes marchand, et dans le Far Arm (la région de l'espace dans laquelle vous évoluez) vous avez une réputation d'excellent commerçant, de combattant sans égal et de parfait négociateur. L'homme de toutes les situations, en somme. Une réputation fragile que vous risquez cependant de briser si vous assurez mal dans l'une des trois parties du jeu. La première se passe à bord de votre vaisseau que vous devez piloter à vue. Vous apercevez l'extérieur en 3D vectorisée, comme dans un simulateur de vol spatial, quoi!. La seconde partie se déroule au même endroit mais elle contient plus d'actions puisqu'il s'agit de combattre contre des vaisseaux ennemis, toujours vus en 3D. La dernière partie, la plus calme, se situe dans les bases que vous atteignez par un superbe tunnel; vous mettrez en œuvre votre légendaire sens des affaires. Vous devrez en effet discuter avec différents personnages afin de glaner des informations, acheter du matériel, et même jouer à des jeux d'arcade (le jeu dans le jeu!).

Space Rogue est un jeu d'action/stratégie qui plaira certainement du fait sa complexité, mais qui, j'ose l'espérer, sera traduit en français.

AMIGA
94%

Space Rogue est pourvu de graphismes intéressants en 3D calculée particulièrement bien réalisés. Très complet, ce jeu ne se contente pas de donner de la 3D à bouffer pour faire illusion (ce qui est souvent le cas), il offre aussi une vue aérienne des bases où s'opèrent les négociations, comme dans Gauntlet. Notre héros parle avec des personnages, le dialogue apparaissant en bas de l'écran. Là aussi, le graphisme est réussi. L'animation, surtout dans l'espace, est remarquablement fluide pour de la 3D, d'où un grand réalisme. Un jeu passionnant donc, compliqué quant à sa manipulation (au joystick, à la souris ou au clavier, certaines commandes ne se faisant d'ailleurs qu'au clavier). Si vous aimez les maquettes, sachez qu'une carte à plier, offerte dans la boîte, représente deux jolis vaisseaux spatiaux.

Artemus

GRAPHISME	18
SON	14
ANIMATION	18
COMPLEXITE	18

DISPO SUR AMIGA ET PC
PRIX : environ 299 F

Capitan Trueno



Plutôt dynamique, le Capitan! Bondissant même! Normal pour un jeu signé Dinamic.

Le vaillant capitaine Trueno est un pourfendeur de brigands et de monstres. Que ce soit au pied d'un château de la vieille Espagne ou dans des souterrains humides, il ne tient pas en place. De toute évidence, il a une doulce compagne à délivrer, ce qui expliquerait sa fougue. La version étant livrée toute nue (comment se dit shocking en espagnol?) toutes les hypothèses sont permises.

Capitan Trueno se divise en deux jeux distincts: Trueno 1 et Trueno 2; ce n'est pas l'imagination qui étouffe les scénaristes mais bon, passons. Dans la première partie, le capitaine se bat à l'épée contre une armée de personnages tordus assez vulnérables. Chaque fois qu'il en étripe un, des piécettes d'or grosses comme de la vaisselle tombent du ciel. Il a tout intérêt à garnir sa cagnotte car il pourra, avec ses économies durement acquises, se procurer potions et bouclier. Ce n'est pas donné certes, mais fort utile pour progresser dans le jeu. A tous moments, le séduisant capitaine peut se transformer en Goliath. Il échange alors sa fine lame contre des poings d'acier et sa stature devient imposante. Il peut aussi devenir un bellâtre blondinet. C"est selon... Le bruitage métallique des coups d"épée est tout à fait convaincant et l'animation très vive. Les combats se déroulent parfois derrière des buissons, d'où un insupportable suspens: qui sortira vainqueur des fourrés? Mais El Capitan, ollé!

CPC 75%

La seconde partie se déroule dans un souterrain plein de toiles d'araignées dont le sol est noyé sous un liquide mortel. El Capitan Trueno, qui sautait déjà comme un électrocuté dans la première partie, se déchaîne dans celle-ci. Et que je te bondis, avec salto à la clé et que je tombe aussitôt dans la sauce mortelle. Entraîné par sa fougue juvénile, il en oublie le danger. En revanche, s'il s'attarde, il risque de dégringoler avec les débris d'un plateau friable. Et c'est sans compter avec les ennemis, nombreux, qui lui envoient des rayons malsains. Trueno a lui aussi de la ressource et c'est sans mollir qu'il leur retourne un feu nourri.

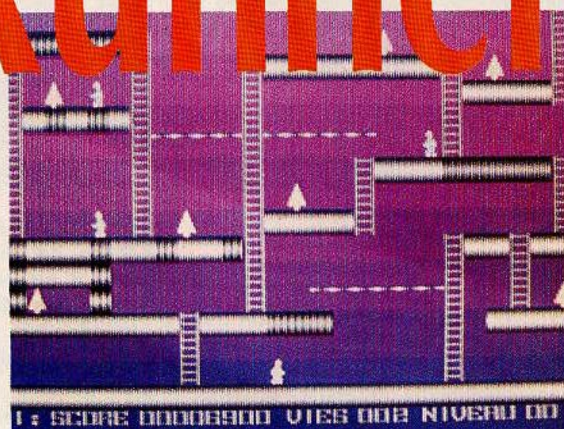
Débordant de couleurs, Capitan Trueno est un véritable régal pour le joystick. On peut dire que c'est un jeu typiquement CPC, avec des couleurs CPC, un son CPC et un plaisir de jouer CPC. C'est tout dire, mais pas plus. ***Bô TGV***

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14

DISPO SUR AMIGA ET PC
PRIX : non communiqué

Lode Runner

Qu'est ce qui coûte 200 F, qui existe sur ST, PC et CPC, qui est édité par Broderbund et qui m'énooooerve!



Je ne suis pas content du tout. Je suis un fanatique de Lode Runner depuis 8 ans, j'y ai joué sur Apple II, sur C64 et sur Macintosh, je n'ai jamais regretté qu'il soit en monochrome, je n'ai jamais regretté que le personnage soit tout petit ni que les graphismes soient simples. Quand on m'a annoncé que Lode Runner sortait sur ST, j'étais tout heureux. Et quand je l'ai vu, j'ai déchanté, et comment! Dieu sait pourquoi les programmeurs ont choisi de refaire entièrement les graphismes, en rajoutant un rainbow en fond d'écran, en changeant les proportions des personnages par rapport au décor, en changeant les temps de réaction, en rajoutant des digits sonores – à la limite, les digits en elles-mêmes ne me dérangent pas, mais que tout l'écran se fige à chaque fois que le personnage prend une brique sous prétexte qu'on ne peut pas à la fois animer et jouer une digit, là, je ne suis plus d'accord. De plus, qu'est-ce qui les empêchait de faire cette nouvelle version et de mettre sur la disquette l'ancienne, avec le même nombre de pixels et les mêmes deux ou quatre couleurs? La sortie de Lode Runner en ce moment tombe d'autant plus mal que Manic Miner sort également sur 16 bits, en bénéficiant lui des deux versions, l'ancienne et la nouvelle (voir dans les news). Tiens, faisons une métaphore: prenons la chanson au lieu du logiciel. Imaginez que des chanteurs décident de ré-enregistrer les chansons qu'un chanteur disparu, en les mettant au goût du jour. Ça tombe bien, ils viennent de faire ça avec Claude François, justement. Et le résultat, c'est quoi? De la daube. C'est inutile, les nouvelles versions sont deux cent fois moins bonnes que les anciennes, et pourquoi acheter des resucées plutôt que l'original? Hein? Ben c'est pareil avec Lode Runner. C'est pourquoi exceptionnellement, je refuse de noter ce logiciel parce que je n'en admets même pas l'existence.

Prix: 200 francs environ. Disponible également sur CPC et PC.

Michel

Ghosts'N'Goblins

Elite nous offre cette nouvelle conversion de l'un des plus grands hits d'arcade de Capcom de ces dernières années.





Depuis que la logique et les mathématiques existent, un a toujours précédé deux; jusque là nous avions toujours eu le début d'une aventure, et après seulement, si cela s'avérait utile, sa suite. Au cinéma par exemple, il semblerait complètement idiot d'avoir "Retour vers le futur II" avant "Retour vers le futur I" ou même Alien II avant Alien I, vous me suivez? Eh bien, cette logique ne semble pas être la logique des programmeurs d'Elite puisque Ghosts "n" Goblins vient frapper nos chers petits drives après Ghosts "n" Ghouls qui, comme chacun sait, est la suite du susnommé. Bref, cette parenthèse refermée, parlons un petit peu du jeu. Vous incarnez le roi Arthur. Sa fiancée, donc votre fiancée, a été enlevée par un horrible démon qui va jusqu'à refuser de vous la rendre. Prenant votre courage à deux mains, vous décidez donc d'aller arracher des pattes de ce brigand la gente damoiselle. Pour cela il vous faudra combattre près de 28 ennemis différents, éviter des marécages, sauter sur des plateformes mouvantes, etc... Au cours de ce périple, vous pourrez également ramasser cinq armes aux performances différentes. Pour passer au tableau suivant, vous devrez subtiliser la clef au gardien des enfers (toujours différent) présent à chaque niveau. Les choses commencent mal, vont-elles bien finir? A vous de jouer.

ATARI ST
82%

Tout le jeu se déroule selon un scrolling horizontal qui, à en juger sa légère saccade, scrolle de huit en huit pixels. Les graphismes, sans être exceptionnels, sont acceptables. Par contre, l'animation du personnage que vous incarnez laisse à désirer: seulement deux à trois dessins pour représenter sa démarche. La musique est totalement différente de celle de la version originale, mais est tout de même assez bonne. Mais le gros problème de Ghosts "n" Ghouls sur ST réside dans le fait que l'on a du mal à éviter certains monstres, notamment les morts-vivants qui surgissent trop rapidement de terre pour que l'on ait le temps de les éviter. A part ça, pas de problèmes, le jeu est intéressant et les parties s'enchaînent à toute vitesse.

J.M Destroy

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

DISPO SUR CPC
PRIX :environ 250 F

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau ! TAPEZ 36.15 MICROÏDS







GRABUGE 88

36.15 MICROÏDS
les news, les jeux, les concours, le téléchargement

7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !



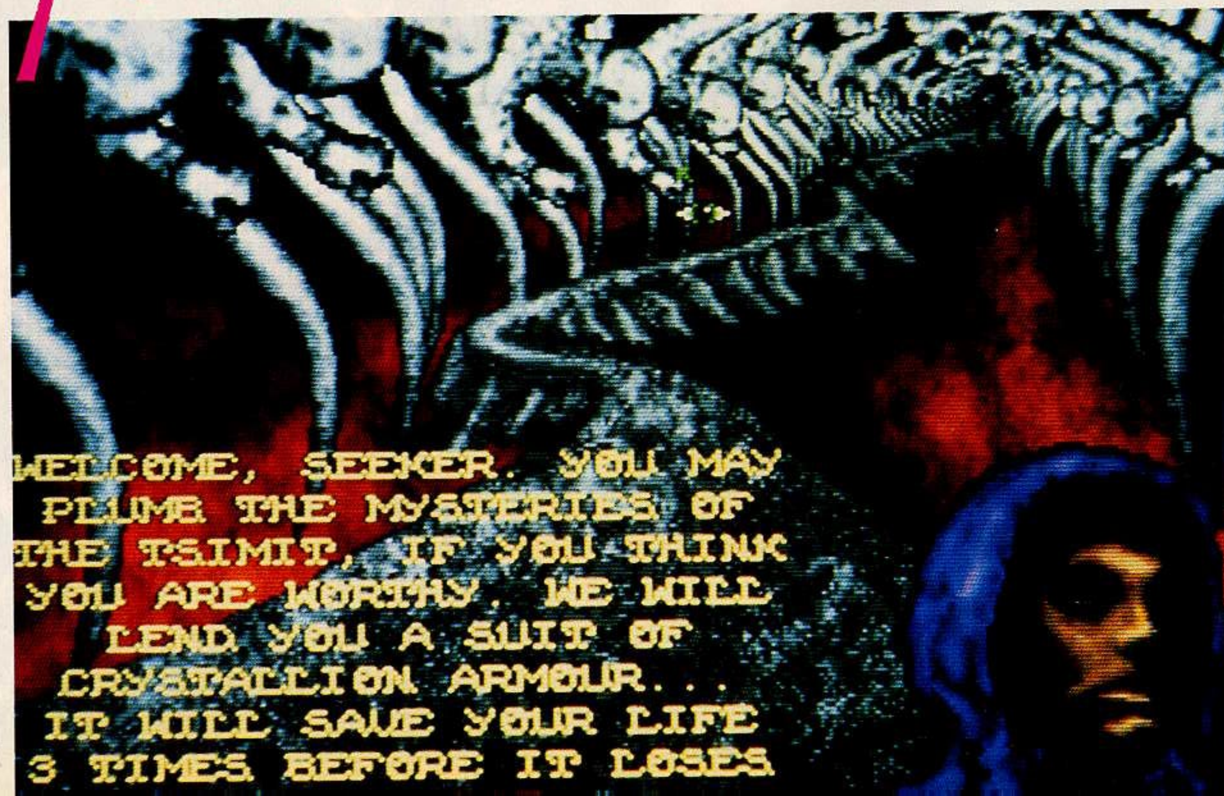
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

AMSTRAD.CPC – ATARI ST.STE – AMIGA – COMPATIBLES IBM PC – CGA – EGA – VGA – HERCULES



Knights of the Crystallion

Loin dans le temps et dans l'espace, une ville étrange, une culture ésotérique, des pouvoirs inconnus... US Gold vous entraîne vers Orodrid pour faire de vous un chevalier du Crystallion.



Il y a bien longtemps mourut un Orodrid. Dans ses ossements titanesques s'installa une ville entière qui pris tout naturellement le nom d'Orodrid. A l'intérieur du crâne gigantesque on découvrit des cristaux, source d'immenses pouvoirs psychiques. Mais leur usage ne fut pas sans difficultés et arriver à la maîtrise, atteindre au Crystallion, demande toujours de passer au travers de quatre voiles, des zones dangereuses, chargées télépathiquement et peuplées de créatures malfaisantes. A l'extrémité de chaque voile, une épreuve attends le chevalier dans sa quête, afin de tester sa sagesse et son intelligence. Ces épreuves sont imposées par les Gardiens, afin que les chevaliers se montrent dignes de leurs pouvoirs. Car un chevalier a bien d'autres tâches que la quête du Crystallion, il doit également veiller sur sa famille, sur son clan. Il doit gérer les activités économiques de la cité, le commerce vers les peuples étrangers, l'approvisionnement en objets de luxe ou en denrées indispensables à la famille. Il doit également contribuer au bien être général et financer la ville et les Gardiens. Ainsi vit-on bien loin d'ici, dans l'étrange ville d'Orodrid.

AMIGA
88 %

Knights of the Krystallion est un jeu étrange et difficilement classable. Jeu d'arcade dans le labyrinthe des voiles du Tsimit où le chevalier doit survivre, donc éliminer des monstres à grands coups de boules de feu, ramasser des cristaux et parvenir à franchir les quatre voiles, il se transforme en jeu de société pour le Bosu, rappelant le jeu de go en très très simplifié. Puis il devient jeu de divination pour le Deketa où il faut deviner l'ordre de cartes. Il est aussi jeu d'arcade-société avec le Proda basé sur l'énergie produite par des cristaux que l'on positionne par rapport à des sortes de toupies. Et enfin, il s'agit d'un jeu économique avec les échanges commerciaux entre familles et vers l'extérieur. Chaque jeu est très bien fait tant du point de vue du graphisme que pour l'animation et le son, ce qui fait que l'on est vraiment envoûté par ce monde étranger et sa culture. Une critique pourtant, l'ensemble manque de cohésion et l'on a parfois du mal à voir comment chaque jeu influe sur l'autre. A part ce détail, il se dégage de Knights of the Krystallion un charme inconnu qui en séduira beaucoup.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18
COMPLEXITE	17

PRIX : 329 F environ
DISPONIBLE SUR AMIGA UNIQUEMENT

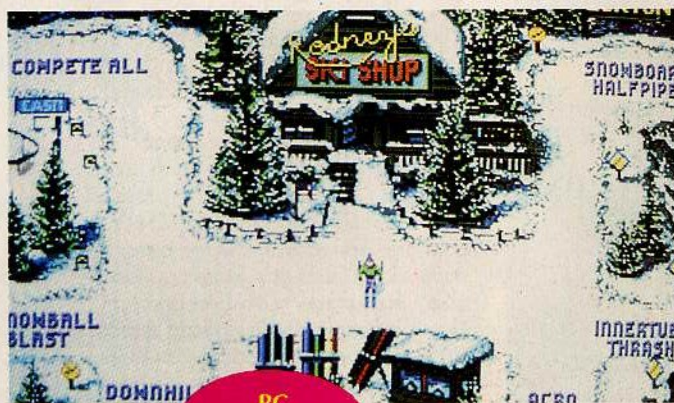


Ski or Die



Ah, les belles gamelles à ski ! Le nez dans la poudreuse, les files d'attente au tire-fesses! Quelle joie...grâce à Electronic Arts, haïssez un peu plus les skieurs bellâtres !

Je ne vais pas vous faire un dessin, ça s'appelle «Ski or Die» (skie ou meurt). Maxime prometteuse s'il en est, et qui nous garanti des vacances pleines de bleus, d'entorses et de verres de vin chaud, sans oublier l'incontournable râclette. Pour l'heure, vous allez pouvoir tester votre sportivité et votre forme physique dans cinq disciplines, après avoir acheté votre forfait-ski chez Rodney qui tient le magasin de la station. Cinq disciplines et parmi elles, une mémorable descente en pneu; étonnant non? L'avantage est qu'on peut y jouer avec une jambe dans le plâtre, mais pas les deux bras. Allez, tout schusssss !



PC
80 %

Le graphisme est très correct et l'animation sympa; les couleurs sont gaies, même en EGA, c'est vous dire. Vraiment pas beaucoup de mal à dire de ce jeux, sinon que je me suis bien éclaté à la bataille de boules de neige. Ca fait moins mal qu'en vrai (surtout quand des vicelards truffent la boule de stalactites de glace) et c'est vraiment sympa. De bonnes parties de rigolade en perspective !

Jeff

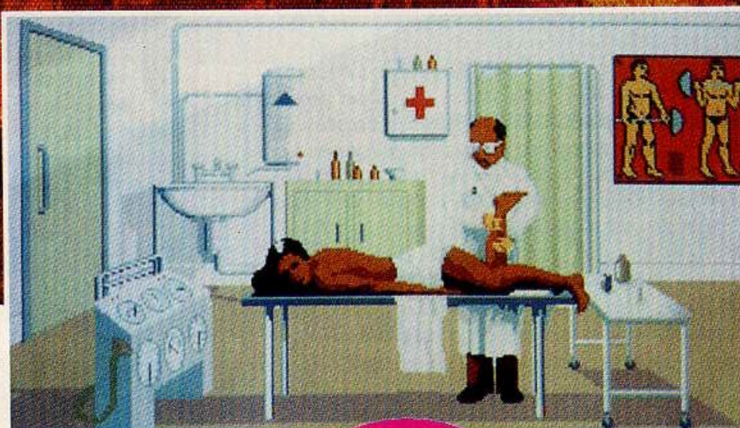
GRAPHISME	18
SON	-
ANIMATION	18
DIFFICULTE	18
MANIABILITE	18

PRIX : 259 F environ
DISPONIBLE SUR PC UNIQUEMENT

tests

World Champion Boxing Manager

Pour une fois, grâce à Goliath Games, vous allez vous retrouver de l'autre côté du ring : il y a moins de risques à encourager son poulain qu'à cogner soi même.



Vous voilà manager de boxe, chargé de recrûter des jeunes hommes musclés et agressifs afin d'en faire des boxeurs. Assis derrière votre bureau, vous consultez des dossiers indiquant le classement d'autres boxeurs, avec un descriptif sur chacun d'eux. Un catalogue de la Redoute en quelque sorte. Le téléphone est à portée de main et vous pourrez contacter des managers en vue de quelques négociations, téléphoner à des boxeurs, à des entraîneurs, enfin toutes les personnes du métier utiles pour faire de vos jeunes recrues des boxeurs de talents. Vous n'êtes pas obligé de rester coincé derrière votre burlingue, vous pouvez vous rendre dans la salle d'entraînement, regarder de jeunes malabars frapper avec conviction dans des punching-balls, discuter avec l'entraîneur afin de placer au mieux vos protégés ou rendre visite au masseur. Après quoi, rien ne vous empêchera d'assister à un match de boxe.

ST 86 %

Ce jeu ressemble étonnament à Rock Star, tant dans l'esprit que dans sa conception. Les graphismes réalistes sont joliment dessinés et des images numérisées complètent le soft. Une ambiance sonore réussie accompagne certaines scènes. Ne vous attendez toutefois pas à voir des matchs de boxe, Goliath Games vous épargne la vue du sang. Plus prosaïquement, deux commentateurs décrivent les coups que l'on entend parfaitement. Les personnages autre que les cogneurs sont heureusement animés; on vous recommande la plantureuse secrétaire qui vaut le détour. World Champion Boxing Manager plaira sans aucun doute à tous ceux que Rock Star a fait craquer. Vivement la traduction en français car pour l'instant, l'humour est en V.O.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	14
COMPLEXITE	16

DISPO SUR ST
PRIX : non communiqué

LES MACHINES MEURTRIÈRES DE RAINBOW ARTS



DYTER 07 : Simulation d'hélicoptère. Disponible sur Amiga, Atari ST, C64 disquette et cassette.



Photos d'écran sur ST



Distribués par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
(16) 1 48 98 99 00





IF WAR IS HELL... DRIVE THE DEVIL'S MACHINE

CONQUEROR

Action and simulation for strategy without repetition. Conqueror is the ultimate challenge of "leadership under fire" to wargamers of all interests. Engage in authentic World War II tactical wargaming, experience the bloody attrition exacted by the might of the armoured divisions, create your own scenarios and set your own challenges in bringing the elite war machines of the German, Russian and American forces into head-to-head confrontation and combat. Fight your way through massed ranks of enemy tanks. Live on your wits and the strength of your will as you endeavour to outlast the awesome firepower of your unforgiving enemy. Plan the campaign of action that will outmanoeuvre your opposing platoon commanders and lead to their ultimate downfall.

All the essential elements for hours of relentless action, excitement and stimulation.

- Action, Attrition and Strategy.
- Unique 45° viewpoint external to command tank.
- 360° degree horizon and 3D scrolling landscape creates authentic forward movement.
- Select squadrons from the accurately produced tanks.

American: Chaffee, M36GMC, Sherman Firefly, Pershing.
German: Panzer III, Panther, Tiger I, King, Tiger.
Russian: T34/76, KV1S, KV85, Josef Stalin II

Rainbow Arts

Rainbow Arts, Stetty Close, Brackmills Business Park, Northampton NN4 0PL.

CONQUEROR : Simulation de tank. Disponible sur Amiga, Atari ST, PC 5.25 & 3.5







Rainbow Arts

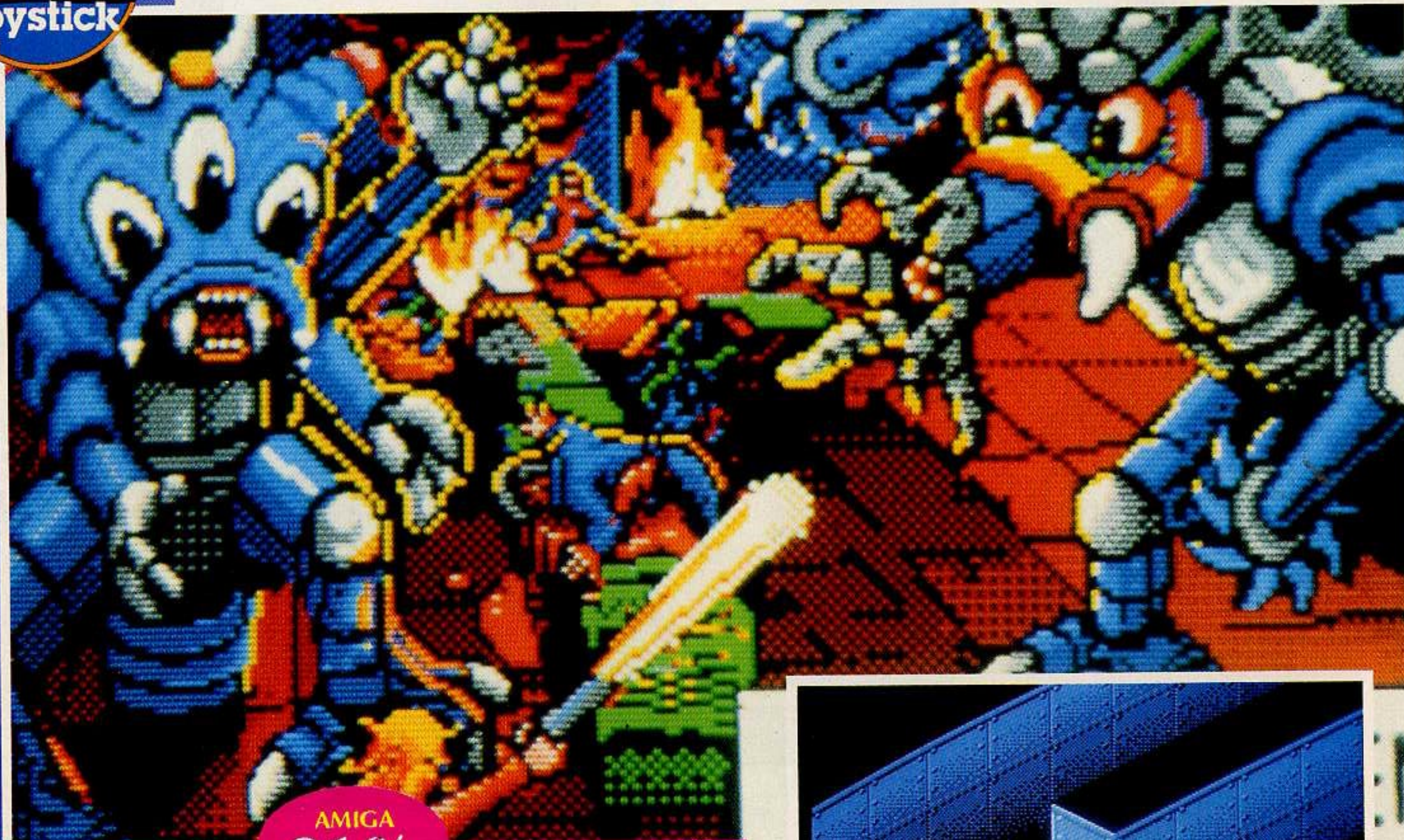
Photos d'écran sur divers formats

tests

Escape From The Planet Of Robot Monster

MEGASTAR joystick

Quand Domark mélange BD américaine des années cinquante et jeux d'arcade sur micro, cela donne le long titre que voilà, mais surtout un soft détonnant!





C'est avec les jambes à leur cou et l'arme au poing que Jake et Duke, nos valeureux héros, vont devoir exterminer les hordes de robots malfaisants qui ont envahis la planète X et asservi les humains. Plusieurs étages occupent chaque niveau, reliés entre eux par des escalators qu'il faudra préalablement mettre en marche avant de les emprunter, et par des échelles. D'horribles carnages mécaniques se dérouleront en ces lieux. Sur chaque palier, le duo héroïque devra sauver les êtres humains retenus prisonniers et condamnés aux travaux forcés. Il suffit de les toucher pour les envoyer dans une navette de sauvetage, en prenant garde toutefois de ne pas leur tirer dessus dans le feu de l'action. Les détenus sont téléportables peut-être, mais pas du tout immortels. Entre chaque niveau, dans un labyrinthe montré en perspective puis à bord d'un OVPFI (objet volant pas franchement identifié), Jake et Duke auront la possibilité, s'ils trouvent la sortie avant que le mince laps de temps imparti ne se soit écoulé, de gagner des points supplémentaires. Un entre-niveaux-bonus en somme.

AMIGA **91 %**

Si vous aimez les BD des années cinquante, Robot Monster (diminutif de ce soft) vous offrira en début de jeu une démo expliquant clairement la mission à accomplir sous forme de cases de BD, avec des personnages prenant des poses outrancièrement exagérées, un style de dessin pseudo-réaliste qui faisait le charme de ces BD d'antan et d'outre-Atlantique. Tout le jeu évoque cette époque, avec de nombreux petits sprites qui gigotent frénétiquement sur la perspective fuyante d'un sol quadrillé. Robot Monster est bourré de petites animations humoristiques; quand le héros s'approche trop près du bord des plates-formes, par exemple, il chute, se rattrape et pédale dans le vide jusqu'à se retrouver sur le sol. Une musique rapide anime les aventures de Jake et Duke dont l'arme à répétition suit le rythme. La bonne manipulation -au joystick- fera zigzaguer nos personnages entre les robots, leur évitant une mort certaine en contournant les boules-rouleaux compresseurs, les tourniquets mortels et autres pièges dangereux. Notons pour finir la possibilité de jouer à deux, chacun commandant un personnage, ou bien tout seul auquel cas vous incarnerez Jake.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

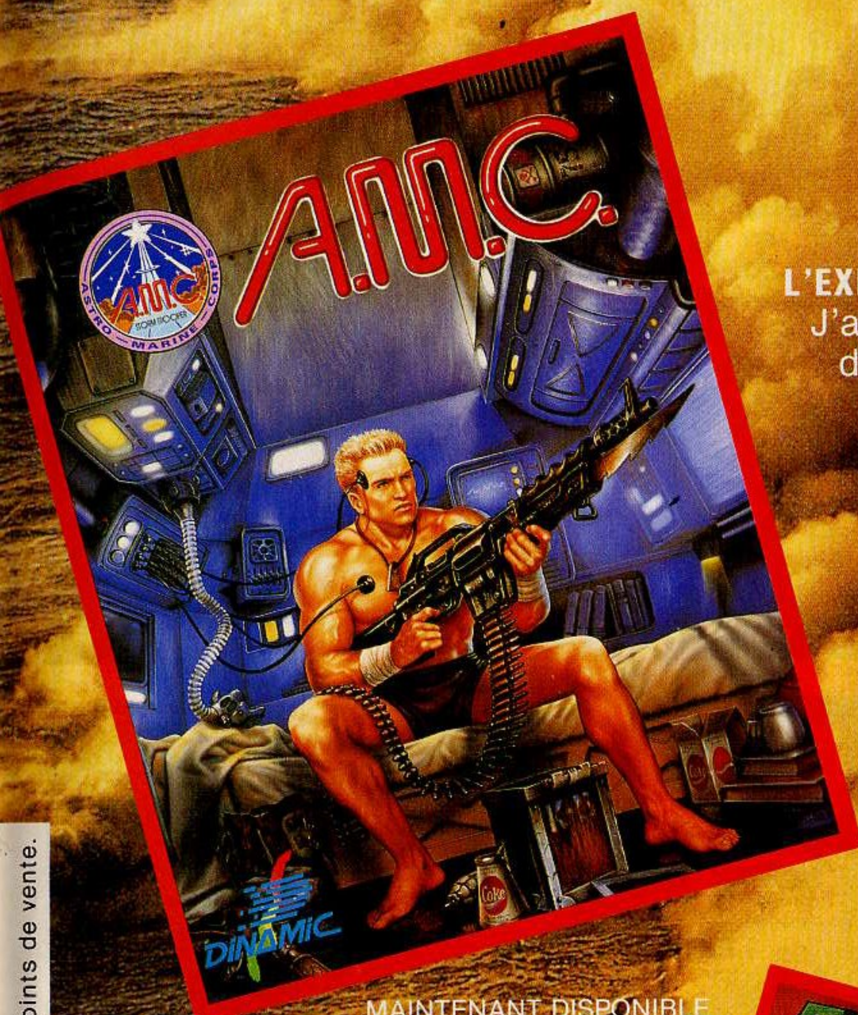
PRIX :NON COMMUNIQUE
PREVU SUR AMIGA, CPC, PC

ASTRO MARINE CORPS

A.M.C.

L'EXPÉRIENCE ULTRA-MODERNE DE L'ESPACE

J'ai vu le lever du soleil des lunes d'Altair, j'ai voyagé jusqu'au fin fond de la galaxie pour participer aux guerres de Rigel, j'ai bombardé des vaisseaux en flammes au-delà de Betelgeuse...







Photos d'écran sur Amstrad

MAINTENANT DISPONIBLE sur cassette et disque Amstrad Atari, Amiga, cassette et disque C64



Photos d'écran sur ST





AU LENDEMAIN D'UNE GUERRE NUCLÉAIRE...

Disponible sur cassette et disque Amstrad Amiga, Atari, cassette et disque C64

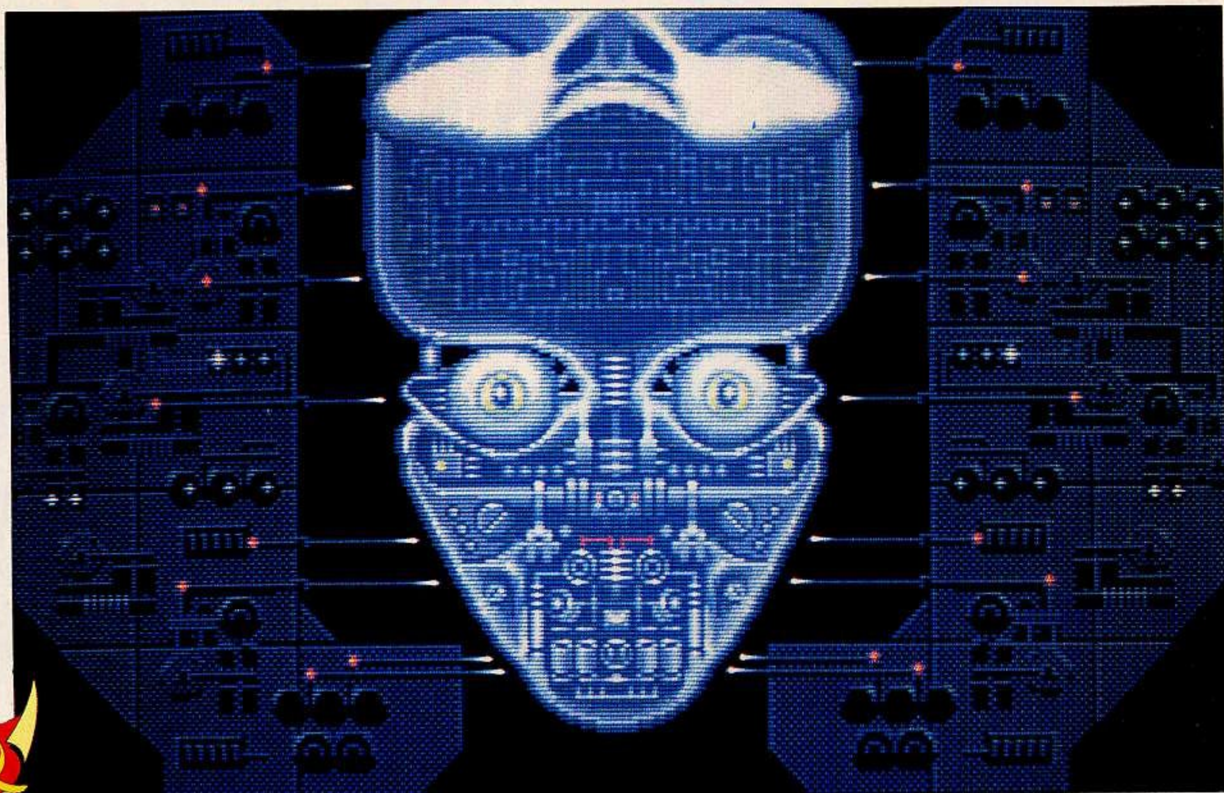
DINAMIC

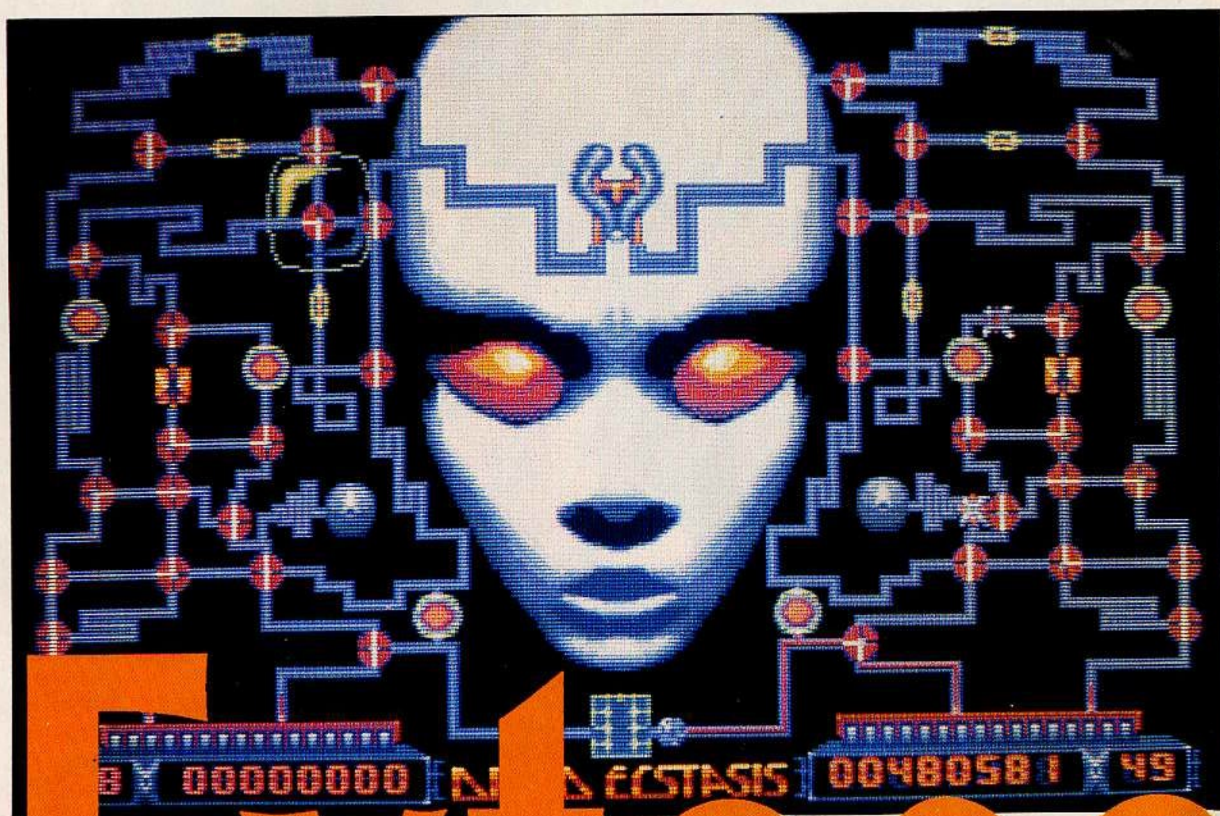
Distribués par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Extraites du fin fond du cerveau de Cryo, voici les premières images venues d'un autre monde...







Extase



Regardez la jolie tête d'androïde sur les photos: elle est visiblement au point mort. Elle ne connait rien, elle n'a jamais rien éprouvé et votre but sera justement de lui faire découvrir huit sentiments: les rêves, la vision, la tristesse, la peur, l'excitation de la créativité, la folie, l'expérience mystique et la rencontre avec le sublime. De chaque côté de sa mignonne frimousse s'échappent des circuits électriques reliés à un appareil qui envoie des impulsions électriques. Des fusibles, des aiguillages et des générateurs de virus sont fixés le long de ces circuits. Votre but est tout simple: permettre à une ou à plusieurs impulsions (cela dépend du niveau du jeu) d'arriver jusqu'au cerveau de l'androïde. Au préalable, vous devrez avoir fait circuler votre bulle -qui vous sert de curseur- dans tous les circuits afin de permettre la bonne progression des impulsions. A chaque action (entrer dans un circuit, poser un fusible) un virus apparaît et grille le fusible sur lequel il passe. Vous devez donc vous précipiter aussitôt à l'usine à fusibles, en bas au milieu de l'écran, et attendre qu'une impulsion y arrive, se transforme en fusible que vous chopez avant votre adversaire. Voilà en gros la marche à suivre pour jouer à extase, compte tenu, vous l'aurez deviné, du fait que chaque joueur contrôle une moitié de l'écran et que c'est le premier à atteindre le cerveau qui aura gagné, car il aura éveillé l'androïde à un sentiment. Dernière précision, si vous jouez contre l'ordinateur, trois niveaux de force sont proposés, dont le plus balèze, «Young Cannibal», vous plantera le nez dans la poussière. A moins que vous ne soyez un descendant direct du Dr Frankenstein, auquel cas vous avez toutes vos chances.

Kaaa

ST
97%

Extase est graphiquement identique sur St et Amiga, autrement dit vous serez hypnotisé dès que l'image apparaîtra sur votre moniteur. L'animation est également la même, aussi précise et dépeignant aussi bien les expressions émotives. Le seul changement dans cette version, et il est de taille, c'est le son. Rien à voir avec les huit musiques de l'autre bécane, vous entendrez cette fois des sons électroniques pour illustrer chaque action. Non, ne penchez pas la tête en regardant vos chaussures et en regrettant de ne pas posséder un Amiga, ne serait-ce qu'un tout petit qui ne paye pas de mine mais qui aurait au moins quatre petites voix. Personnellement, je préfère jouer avec les sons de la version ST car la musique sublime sortant du haut-parleur de l'Amiga symbolise moins bien l'action. Finissons avec un conseil de Joystick: précipitez-vous sur Extase dès qu'il arrivera chez votre revendeur favori, vous ne le regretterez pas!

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

AMIGA
98%

Vous commandez votre bulle des trois manières autorisées, sachant que c'est la souris qui se prête le mieux à sa manipulation. Pour les graphismes, je vous laisse admirer les photos en vous demandant de respecter une minute de silence, ça aide à les apprécier... Rho que c'est bô! Voilà, merci. Le visage de l'androïde s'anime légèrement lorsqu'il reçoit des impulsions électriques, et l'on peut voir se peindre toute sorte d'expressions émotives sur son joli minois. Mais le point sur lequel je voudrais attirer votre attention, cher lecteur amigaïste, c'est le son. A chacun des huit niveaux, une musique variée à l'infini rythme le jeu (sur deux voix) avec une animation sonore supplémentaire pour chaque action (sur les deux autres voix). En fait, c'est la situation du jeu qui détermine la mélodie, ou si vous préférez, vous créez vous-même votre environnement musical, selon votre façon de jouer. Créée par Stéphane Picq, cette musique interactive donne au jeu une dimension sonore nouvelle qui va certainement éveiller des convoitises. Je terminerais en disant qu'Extase est un des jeux les plus prenants qu'il m'ait été donné de tester. En un mot: c'est extraordinaire.

GRAPHISME	17
SON	19
ANIMATION	16
DIFFICULTE	18

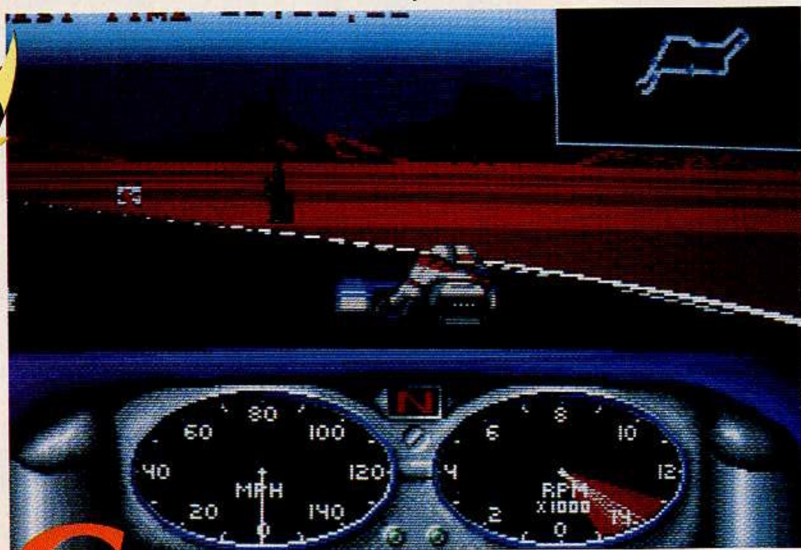
PRIX : non communiqué
DISPO SUR PC, ST et AMIGA

Combo Racer

Après avoir couru toutes les courses possibles sur la plupart des véhicules imaginables, Gremlin vous met en piste à bord d'un side-car. Une expérience nouvelle et originale.







Comme vous le savez sûrement, le side-car se conduit à deux, avec un pilote sur la moto accompagné d'un «singe», personnage remuant prenant place sur le plateau latéral et dont les contorsions feront contrepoids. Sur huit pistes différentes, vous pourrez soit courir en laissant l'ordinateur faire le singe (huk! huk!), soit demander à une tierce personne de le manier à l'aide d'un second joystick. Combo-Racer jouit -c'est bien le mot- d'une vitesse extraordinairement rapide, ce qui lui donne une jouabilité très agréable. Le jeu en lui-même est tout ce qu'il y a de plus classique dans le domaine de la simulation moto: vous choisissez votre circuit, vous enfourchez votre bécane et vous foncez pour quelques tours d'entraînement; après quoi, si vous avez été qualifié, vous tentez le grand tournoi.

AMIGA
90%

C'est le singe qui fait la différence. Il peut adopter cinq positions, de l'extrême gauche à l'extrême droite, cramponné au plateau ou carrément vautré sur le pilote. Loin de n'être qu'une charge inerte, il joue un rôle primordial dans la course car il peut dévier sensiblement la trajectoire de la moto, voire la ralentir si son attitude nuit à l'aérodynamisme. Son rôle consiste cependant à anticiper les situations afin de maintenir la stabilité et l'adhérence de l'engin, surtout dans les virages. Le side-car est invincible dans les tunnels à l'intérieur desquels il se contente de râper le mur. En revanche, les sorties de route sont spectaculaires à souhait: les roues soulèvent des mottes d'herbe, de terre ou de neige et en cas de choc la gamelle est mémorable!

Le dessin de la moto, et surtout des deux personnages, est extrêmement fin et l'on s'identifie facilement à eux. A deux, la course devient passionnante car une coopération efficace est exigée de chacun des joueurs. Autrement, c'est l'erreur fatale.

Un éditeur permet de créer sur mesure ses propres circuits. On peut alors varier à l'infini les tournants les plus retords, de préférence juste après un tunnel lorsque la visibilité est limitée, ou bien installer des pentes vertigineuses. Le rugissement du moteur est fabuleux et l'accélération digne d'une grosse cylindrée. Combo Racer ravira les amateurs de courses mécaniques qui y découvriront, grâce au singe, des attraits nouveaux. Un jeu irréprochable pour lequel nous ne ferons pas la grimace.

Artemus

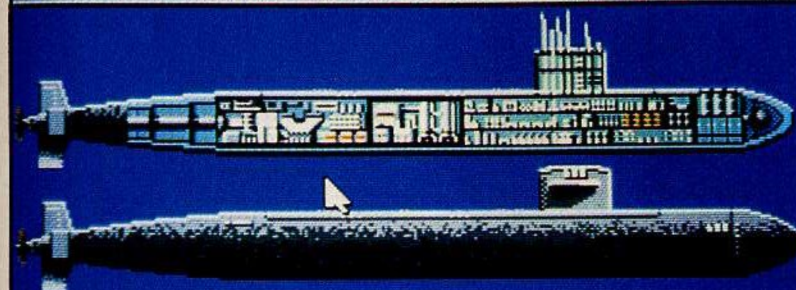
GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	18
MANIABILITE	16

DISPO SUR ST, bientôt sur CPC et PC
PRIX : environ 249 F

Electronic Arts occupe le fond des mers avec 688 Attack Sub, un simulateur de sous-marin de combat.



688 Attack Sub





Choisissez votre camp, USA ou URSS. De toute manière vous allez vous retrouver au commandes d'un sous-marin d'attaque, un bijou des techniques modernes, que ce soit un sous-marin américain de classe Los Angeles, ou soviétique de classe Alfa. Votre mission est d'être le prédateur des océans, vous traquerez et pourchasserez les navires ennemis, vous défendrez les convois et les navires amis et évidemment vous jouerez au chat et à la souris avec vos alter ego, les autres sous-marins.

Pour la panoplie, vous êtes paré: sonar, torpilles, instruments de navigation sophistiqués, transmissions radio par satellite, et bien d'autres petites merveilles. Il ne vous reste plus qu'à enbarquer pour l'une des nombreuses missions qui vous sont proposées. Toutes ne sont pas destructrices, certaines sont uniquement de la protection ou du repérage, ou même des missions où vous jouerez l'appât afin d'éloigner l'ennemi de sa véritable cible.

AMIGA
78%

688 Attack Sub est un jeu de simulation de sous-marin riche et fouillé où vous jouez le rôle du commandant et où vous travaillez donc principalement sur carte. Pas question de piloter le sous-marin en temps réel et en 3D; vous donnez les ordres et l'équipage les suit sur la carte. De très nombreux dispositifs sont simulés, la radio, les armes, le sonar, le périscope. 688 Attack Sub est bien fait mais on peut lui reprocher son approche beaucoup trop statique, on a bien du mal à s'impliquer dans l'action.

Duy Minh

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	12
REALISME	16

PRIX : environ 250 F
DISPO SUR AMIGA SEULEMENT

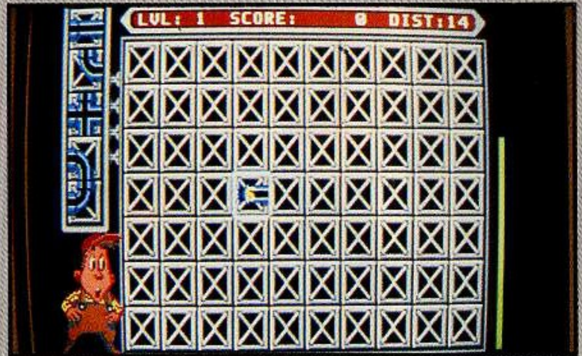
PIPE MANIA

EDITEUR :EMPIRE — **PC**

Testé par Jeff - PRIX : 269 F

On a déjà vu ce jeux rigolo dans le numéro 3 du mensuel, testé alors sur Amiga, le voici maintenant sur PC. L'histoire n'a pas changé depuis. Vous êtes le plombier, vous prenez des tuyaux et vous vous débrouillez pour assembler le tout afin que tout cela ressemble à une canalisation qui fonctionne, sans fuites si possible; mais dépêchez-vous car la flotte commence à arriver. Pipe Mania offre plein de combinaisons que vous trouverez aisément après un petit entraînement. Côté technique, pas de mal à dire de ce jeux sympa, distrayant et aux couleurs fraîches. Le petit plombier est amusant mais il faut longuement s'exercer avant de devenir un as du robinet qui ne fuit plus !

GRAPHISME 18 • SON 15 • ANIMATION 18
MANIABILITE 18 VERDICT : 87 %



INFESTATION

EDITEUR: PSYGNOSIS — **ST**

TESTE PAR DESTROY - Prix : 249 F

Un signal de détresse en provenance d'une lointaine planète en danger... Une station sous la menace d'envahisseurs... Des corps gisant sur le sol... C'est vous qui avez été désigné pour secourir la base Alpha. Tous les ingrédients d'une passionnante aventure sont présents dans cette nouvelle super-production de Psygnosis. L'action de ce jeu d'aventure, entièrement en trois dimensions, se déroule tour à tour à la surface et à l'intérieur du complexe à sauvegarder. Tunnels, souterrains, bouches d'aération, etc sont les obstacles que vous aurez à surmonter. Les graphismes et les bruitages sont un peu moins élaborés que sur la version Amiga, mais c'est quand même du tout bon. Du suspens, des sueurs froides: un cocktail explosif pour un soft captivant.

GRAPHISME 14 • ANIMATION 17 • SON 16
DIFFICULTÉ 18 VERDICT : 88%



Intégristes du CPC, oyez! oyez! Les Fanatiques déferlent dans vos drives. C'est la première compilation signée Titus, un véritable monument qui occupe toutes les faces de deux disquettes.





Les Fanatiques



La liste des jeux est alléchante: pas un seul titre de second choix, rien que des succès confirmés, des jeux qui avaient marqué leur époque et qui n'ont pas du tout vieilli, loin de là!

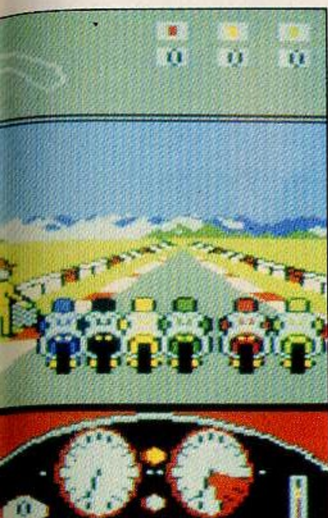
A tout seigneur tout honneur, le premier n'est autre que le titanesque Titan de Titus, le casse-brique qui a renouvelé le genre et réveillé le CPC. Car les programmeurs ont quasiment mis les tripes du Z80 sens dessus-dessous pour en tirer le maximum, ils ont exploité des ressources méconnues et peu documentées du microprocesseur. Le résultat: des tableaux somptueux, des effets vertigineux, une animation à couper le souffle, des sprites au contact mortel, d'autres qui, en un éclair, inversent balle et raquette. Certaines briques sont à fragmentation, d'autres enferment peu à peu la balle, d'autres encore crapahutent à travers l'écran... le jeu compte cinquante niveaux qui exploitent toute la hauteur de l'écran; mieux chaque tableau est largement surdimensionné, sa taille réelle atteint six fois la surface d'un écran. Immense dans tous les sens du terme!

Fire and Forget est tout à fait différent. Il s'agit de la course d'un char à travers routes et pistes de par le monde, un slalom infernal pour éviter des mines mais piquer au passage des réserves d'essence parfois piégées. Tout cela dans un déferlement de tanks et d'hélicoptères meurtriers, d'explosions et de vitesse. Six points chauds (et exotiques) de la planète sont à pacifier.

Les autres jeux de la compilation proviennent d'éditeurs renommés: Microïds et Ere Informatique. Le premier nous offre deux simulations sportives. Grand Prix 500 d'abord, une course de moto sur deux écrans: l'un pour soi, l'autre pour le second joueur ou bien l'ordinateur. Les épreuves se déroulent sur douze circuits de Grand Prix avec six motos alignées sur la ligne de départ, deux seulement s'il s'agit de s'entraîner. Très rapide et très maniable, et en plus bien dessiné, Grand Prix 500 est l'une des meilleures simulations moto sur CPC.

Produit lui aussi par Microïds, Super Ski est une fabuleuse simulation qui plaira aux amateurs de sports d'hiver: slalom, slalom géant, descente et saut figurent au menu, les sapins, bonhommes de neige et spectateurs se contentant de faire de la figuration sur le bord des pistes. Le graphisme est hivernal à souhait, la







- CRAFTON & XUNK
- GRAND PRIX 500
- FIRE FORGET
- TITAN
- CAPITAINE BLOOD
- SUPER SKI.



De haut en bas et de gauche à droite : Crafton & Xunk ; Grand Prix 500 ; Fire Forget ; Titan ; Capitaine Blood ; Super Ski.



neige idéale, ni trop glacée ni trop collante: les dérapagent soulèvent des gerbes blanche et les gamelles sont vraiment spectaculaires. Le hors-piste est possible mais pas trop recommandé.

Crafton & Xunk est un classique du jeu d'aventure. Un très grand classique. Il s'agit de ballader Crafton, accompagné de son fidèle podocéphale couineur, à travers des salles, des couloirs et d'inquiétants laboratoires en 3D qui renferment des objets utiles ou indispensables. Ils sont truffés de pièges sournois, souvent très drôles et toujours surprenants. Ça grouille de robots, de herses, de mobilier à déplacer, de bestioles high-tech frénétiques qui pompent l'énergie de ce pauvre Crafton pour peu qu'elles lui collent aux pattes. Crafton & Xunk était et demeure un véritable festival de l'imagination et quand j'aurais précisé que les graphismes sont splendides et l'animation irréprochable, chacun aura compris qu'il s'agit là d'un véritable chef-d'œuvre.

Dernier titre de cette méga-compilation: l'Arche du Capitaine Blood, l'un des meilleurs jeu jamais créé. Accidentellement dupliqué en cinq clones, le Capitaine Blood les recherche de planète en planète, rencontre des formes de vie étranges et surprenantes. Ondoyantes sexy (mais gare à leur transformation), Yoko gentil, Migrax bien informé et autres créatures parfois redoutables aideront ou entraveront la longue quête de Blood. Le langage sidéral, basé sur de nombreuses icônes, est absolument étonnant, les graphismes vraiment dépaysants.



CPC
95 %

Les Fanatiques est vendu, en disquettes seulement, 249 F. A vos calculettes! Cela met chacun de ces softs haut-de-gamme à... 41,50 F exactement!!! Le seul risque, c'est que les vrais fanatiques aient déjà toute cette logithèque dans leur tiroir. Si tel n'est pas votre cas, jetez-vous sans hésiter sur la compilation.

Bernard J

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

UNIQUEMENT SUR CPC DISK
PRIX : environ 250 F

tests

Skidz



Les trottoirs, ce n'est pas fait pour les chiens mais pour les skate-boards et les bi-cross! Et tant pis pour les vieilles dames qui voudraient que Gremlin apprenne le caniveau.



Choisissez d'abord votre véhicule : skate-board ou vélo-cross. Ensuite, partez dans les rues de la ville, dans un parc, sur le quai d'un canal, en plein Chinatown, sur des chantiers d'immeubles ou sur la jetée d'une plage, et foncez comme le crazy-boy que vous êtes, en roue arrière et en ramassant au passage toutes les boîtes de coca, les dollars, les hamburgers, et tous ces petits machins utiles qui traînent sur votre chemin. Mais faites quand même gaffe aux fractures, un accident est si vite arrivé, ce serait bête...

AMIGA
86 %

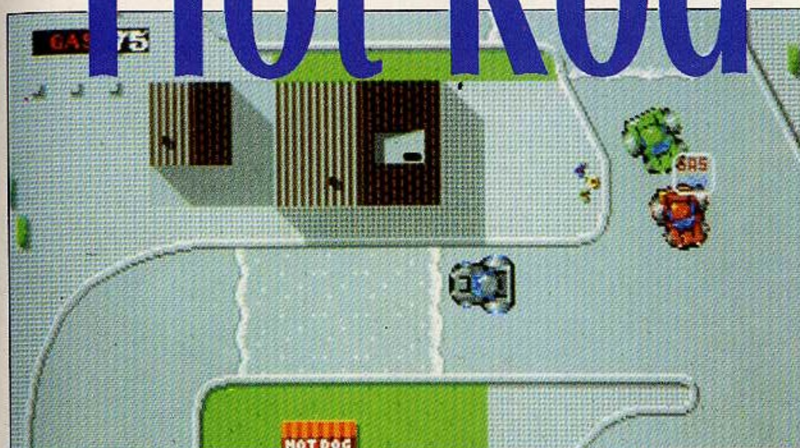
Vous avancez sur des décors en fausse perspective qui permettent cependant d'apercevoir tous les obstacles et les nombreux bonus se trouvant sur votre parcours. Des graphismes sont dans l'ensemble bien réalisés et plus jolis dans certains endroits, le parc, la plage et le quai du canal notamment. L'animation rapide et humoristique donne au héros des allures de jeune voyou de grande ville. La manipulation n'est pas toujours évidente, on a tendance à faire des quarts de tour quand on veut seulement dévier sa trajectoire, mais avec un peu d'entraînement, vous deviendrez rapidement le roi des roulettes. En récupérant des thunes sur les trottoirs, vous pourrez, en fin de chaque niveau, acheter des nouveaux pneus, de genouillères, de nouveaux freins, des pansements, et un tas d'autres choses plus ou moins indispensables.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 199 F

Hot Rod



Poème: Un petit jeu de petites caisses Activision a des faiblesses.

Voici une course de voitures se déroulant sur quinze niveaux, où le plus difficile n'est pas d'arriver le premier, mais d'arriver tout court. En effet, les petites bagnoles vues de haut bouffent de la benzine à la vitesse grand TGV, et les rares bonus qui vous permettent de faire le plein sont tellement rares qu'on se croirait revenu en 1973, en plein choc pétrolier. Mais le plus fou, dans ce jeu, c'est que vous avez toujours la vision de la voiture de tête, avec le sol qui défile en scrolling vertical ou horizontal, et si vous n'étiez pas le premier ou que vous sortiez de l'écran, votre caisse prendrait une sorte de grande baffe avec pour résultat la traversée du décor jusqu'à ce que vous vous retrouviez au niveau de la première voiture. Autant vous dire que c'est injouable, très énervant avec prises de tête (ouah l'aut'! Arrête ça m'fout les boules tu m'tues!) garanties sur facture. Entre chaque niveau, vous pourrez vous rendre dans un garage pour installer des options avec le fric que vous aurez récolté durant le parcours et vous en aurez bien besoin vue la lenteur de la voiture au début du jeu.

Kaaa

ST 62%

Les voitures sont des gros sprites tout simples, ainsi que les décors, pas franchement fignolés mais sobres. On joue uniquement au joystick, avec la possibilité d'en brancher trois, le dernier se fixant dans le port de l'imprimante via un adaptateur. Les commandes sont classiques: fire pour accélérer, et droite gauche, en précisant cependant que ce sont les vraies droite/gauche qui seront prises en compte, ce qui donnera des commandes inversées lorsque la course se déroulera de haut en bas. Une sacrée galère avant d'en prendre l'habitude! Bref, un tout petit jeu de voiture sans ambition, qui s'effacera de nos mémoires aussi rapidement que nous l'oublierons (et inversement).

GRAPHISME 13
SON 14
ANIMATION 14
MANIABILITE 11

AMIGA 60%

Graphiquement, la version Amiga est la même que sur ST avec deux petits changements toutefois : une musique plus évoluée accompagne les courses, et vous avez la possibilité de jouer avec quatre joysticks différents, ce qui fait du monde. L'animation et la manipulation demeurent tout ce qu'il y a de plus bancals. Le coup du droite-gauche parfois inversé, c'est sûrement prémédité et en tous cas énervant.

GRAPHISME 12
SON 14
ANIMATION 13
MANIABILITE 11

DISPO SUR ST, AMIGA ET C64
PRIX (ST ET AMIGA): 250 francs environ. Prévu sur CPC DISK

BLACK TIGER

AMIGA

EDITEUR US GOLD
TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR ST DANS N°4

Dans Black Tiger, vous allez devoir sauver l'espèce humaine (mais en vaut-elle la peine?) qui se trouve asservie par trois dragons (ah, les sâles bébêtes!). Pour y arriver, votre héros devra parcourir six niveaux et détruire tout ce qui s'y trouve à coup d'armes diverses qu'il trouvera sur son chemin. Black Tiger est un bon jeu d'arcade classique en scrolling multidirectionnel; le personnage est rapide et bien animé mais le décor est un peu saccadé; les graphismes sont heureusement bien beaux, fins et réalistes. Ce jeu, dorénavant disponible sur Amiga, passionnera les fous du genre, sans toutefois les étonner.

GRAPHISME 15 • SON 14 • ANIMATION 15
MANIABILITE 17 VERDICT: 80%



P47 THUNDERBOLT

AMIGA

EDITEUR FIREBIRD
TESTE PAR ARTEMUS - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR ST ET CPC DANS N°3

Le P47 est un avion de chasse qui, pendant la dernière guerre mondiale a été mis à toutes les sauces dont le soutien au sol. P47 est désormais un shoot'em up où les explosions retiennent la majeure partie de votre attention. Il y a huit niveaux, tous aussi superbement réalisés du point de vue des graphismes, mais tous aussi décevants quant à l'animation qui est loin d'être parfaite. La quantité de sprites à l'écran pardonne partiellement cette faiblesse. Notons au passage (en rase-mottes) la possibilité de jouer à deux, autant sur cette nouvelle version Amiga que sur ST. Un jeu indispensable pour les mordus de taratata en tous genres.

GRAPHISME 17 • SON 14 • ANIMATION 16
MANIABILITE 16 VERDICT : 84%



tests

Impossamole

Le professeur Gremlin nous présente le premier spécimen né du croisement entre une taupe et Superman.



ST
90%

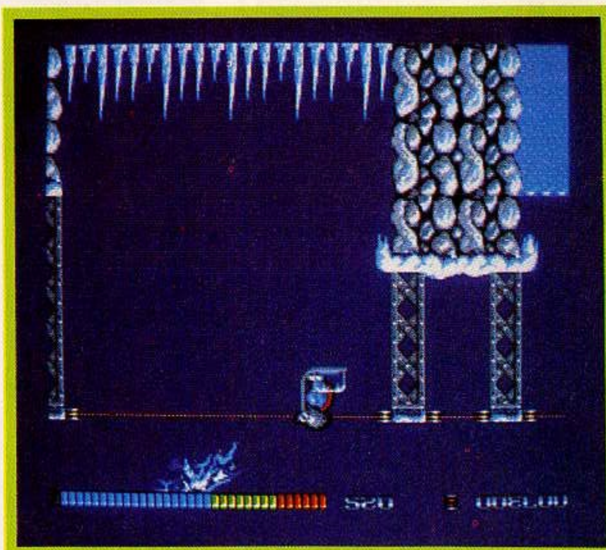
Des petits sprites bien animés évoluent dans des décors joliment réalisés. Dans chaque niveau, la taupe devra emprunter des chemins tordus et piégés qui l'amèneront dans des labyrinthes souterrains délirants bourrés d'échelles, d'impasses et d'ennemis. Les niveaux sont incroyablement grands, et Monty, notre myope héroïne, n'arrivera au bout de chacun d'eux qu'avec peine et difficultés. Malheureusement, la préversion que j'ai eu la joie de tester pour vous est dépourvue de son pour le moment, ce sera donc le seul point que je vous laisserai découvrir par vous-mêmes, le reste bénéficiant d'une excellente réalisation. Normal: ce sont les auteurs d'Axel's Magic Hammer et de Rick Dangerous qui se sont penchés sur le berceau de la courageuse petite taupe. Un jeu sympathique, entraînant, qui plaira aux petits comme aux grands.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

PRIX : environ 199 F
DISPO SUR AMIGA, CPC, ST





Monty la petite taupe, héroïne déjà célèbre de Auf Wiedersehen Monty, reprend du poil de la bête pour une nouvelle aventure, dans laquelle elle devra vaincre cinq ignobles monstres et récupérer un mystérieux objet (je ne vous en dit pas plus); mission venue des étoiles puisque ce sont des extra-terrestre qui la lui ont confiée. Son combat se déroulera dans cinq mondes différents. Dans des mines d'abord, avec pour ennemis des cadavres titubants, des chercheurs d'or et des chauves-souris. En Extrême-Orient ensuite, où elle se fritera avec des as du karaté et des touristes japonais aux appareils photos meurtriers. Dans la jungle, elle combattra des singes, des perroquets et autres spécimens sauvages (croit-on) et dangereux (certes! certes!). Dans les montagnes, elle n'aura pas le temps de s'entraîner à la varappe et au pôle nord, par moins beaucoup de degrés sous zéro, elle cognera des ours polaires, des boules de neige et des pingouins. Teigne la supertaupe!

Dans chaque niveau elle devra récupérer des bonus et des armes, et elle terminera en affrontant un monstre démesuré et résistant.

DOUBLE DRAGON II Disponible sur AMSTRAD CPC

DOUBLE DRAGON II





IBM PC



IBM PC



AMIGA



IBM PC

DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX.
CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.



C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

Dark

Histoire: au début de ce 21e siècle donc, les chefs d'Etats en ont marre de toutes ces prisons pleines de dangereux bandits. Ils décident de satelliser les prisons dans l'espace. Pour occuper les bons à nib, on installe des usines. Mais voilà que sur le satellite 24, là où sont fabriqués des tanks ultra-sophistiqués, des petits malins de prisonniers ont réussi à s'emparer de quelques exemplaires de chars et les ont programmés afin qu'ils explosent dès leur départ de la planète. Ce qui signifie que vous disposez de peu de temps pour rétablir la situation. Votre tank, une pure merveille technologique, sait reconnaître les tanks amis de ceux qui ont été détournés par les mutins. Des bulles d'énergie vous ravitailleront et un bouclier en Kevladirium auto-régénérant (c'est vous dire!) vous protégera. Alors foncez et faites vite, le temps vous est compté. Que Dieu vous ait en sa sainte garde ! Amen !

Ci-contre : Amiga
Page de droite, de haut en bas :
CPC, PC, Amiga

CPC 85%

Comme de bien entendu, la version CPC a subit quelques restrictions, les plus importantes se situant dans la programmation des chars. Celle-ci est entièrement gérée par l'ordinateur. Plus question, donc, d'échafauder sournoisement des stratégies imparables. Le jeu est réduit à de l'arcade pure et dure, extrêmement rapide. Parfois même trop rapide: courser un char rebelle n'est pas évident et il faut être un as du joystick pour ne pas perdre sa trace. Les combats sont brefs et violents, le bruitage impressionnant. Sur le plan des graphismes, Titus a tenu à défendre une réputation bien établie. De ce fait, les chars conservent leur aspect high-tech dû à la modélisation en ray-tracing, le tableau de commande et surtout la page de score ont été soignés afin de contrebalancer l'aridité voulue de la planète. Dark Century sur CPC est un jeu d'arcade réussi, mais on ne peut s'empêcher de penser à tous ceux qui, sur 16-bits, goûtent aux plaisirs subtils de la stratégie. Heureusement, le jeu a deux à été préservé, ce qui réserve de méchants accrochages entre copains.

Roseric

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

AMIGA 95%

Dark Century sur Amiga commence très fort par une splendide page d'accueil: un char en abat un autre à bout portant, puis le jeu commence. La musique est rythmée à souhait. On en oublierait de jouer tellement elle en jette. Ce qui serait dommage car Dark Century tient toutes ses promesses: l'animation est extrêmement rapide, ce qui suffirait à justifier le jeu. C'est cependant la programmation des chars qui permettra de tirer parti pleinement du jeu en l'exploitant à fond. Mieux, on pourra faire appel à des bibliothèques de programmes pour définir les réactions des chars, concoctés dans le secret d'une longue nuit solitaire, afin de surprendre un second joueur apportant ses propres routines. La planète semble bien austère, mais comme l'intérêt de Dark Century se porte pour une grande part sur la réactivité des chars, ce détail est secondaire. N'oublions pas que nous sommes sur une planète pénitentiaire et non pas au Club Med.

Roseric

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	18

PC 75%

Les couleurs du paysage sont pas terribles, pour nous terriens. En revanche, le tableau de bord du char, très futuriste, avec des curseurs et de petites lampes qui clignotent, est très joli. Un radar permet de voir arriver les cibles. Un voyant indique si le char dans le champ de vision est ami ou ennemi. Les scrollings donnent une impression de vitesse mais fatiguent un peu les yeux à la longue. Dans l'ensemble, Dark Century est un jeu sympa, on se prend pas trop la tête, et le scénario est simple mais efficace.

Jeff

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

PRIX : 139 F sur CPC K7,180 F CPC disk, 269 F sur PC et AMIGA
DISPO SUR CPC K7, CPC DISK, PC, ST et AMIGA

Century

L'an 2250, vous connaissez ? Non? Alors, préparez-vous à croupir dans les prisons spatiales concoctées par Titus.







DRAGON'S LAIR

DSTRIBUTEUR UBI SOFT — **ST**

Dispo sur ST, Amiga.
Prix : 459 F environ

On ne présente plus Dragon's Lair, jeu mondialement connu pour avoir été le premier à utiliser des techniques d'animation se rapprochant d'aussi près de celles du dessin animé. Dans ce jeu d'arcade, vous incarnez Dirk the Daring, un chevalier courageux et téméraire qui devra se battre comme un forcené pour sauver la princesse Daphné, prisonnière des griffes de Singe le Dragon (et non pas Dragon le singe, honk honk). Une aventure superbe, dans laquelle les graphismes et l'animation sont époustouflants, mais dont l'intérêt laisse malheureusement à désirer. A l'intérieur de chaque tableau, deux ou trois poussées de joystick bien précises conduiront l'action à la réussite et vous passerez au tableau suivant. Plus d'un ont été déçus par ce soft tape-à-l'oeil, réalisé grâce à l'immense talent de Don Bluth (voir Joystick N°2). Toutefois, pour ceux qui possèdent un ST et qui jusqu'alors bavaient d'envie devant les somptueuses photos d'écrans publiées par les journaux, la sortie de Dragon's Lair va malgré tout assouvir une longue et frustrante attente.

GRAPHISME 19 • SON 17 • ANIMATION 19
MANIABILITE 10 VERDICT : 55%



STRYX

ST

EDITEUR PSYGNOSIS
TESTE PAR KAAA- Prix: 200 F environ
DEJA PARU DANS N°2

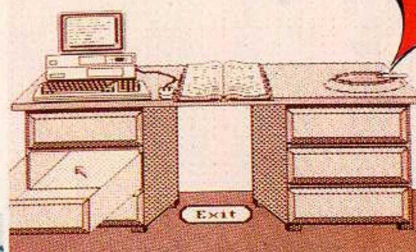
Stryx est un petit personnage mi-homme mi-robot, qui a pour mission de tuer tous les cyborgs envahissant les cités du Dôme. L'action se situe dans le futur, et les graphismes illustrant cette époque sont, comme tout ce que produit Psygnosis, superbes. Stryx est un shoot'em up dans lequel les personnages sont de tout petits sprites très bien animés, et qui, grâce à leur taille réduite, offrent au joueur un espace de jeu respectable. Mais l'intérêt du soft ne se borne pas à cela: vous devrez partir en quête d'une mine abritant des cristaux indispensables à votre survie, et dont l'entrée et farouchement gardée par des androïdes. Bref, du boulot en perspective pour arriver au bout de cet excellent jeu made in Psygnosis.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 16
MANIABILITE 15 VERDICT : 88%



Colony





Au plus profond de l'espace, des colonies côtoient l'inconnu. Mindscape vous envoie sur l'une d'elle pour des rencontres du troisième type.

Parfois vous vous demandez ce qui vous a pris de devenir Marshall dans les Forces de Sécurité Spatiales. Redresser les torts, protéger la veuve et l'orphelin... Quelle existence! Vous perdez votre belle jeunesse et vos illusions sur la grandeur du service dans ce poste perdu, vous qui rêviez de devenir un héros. Mais aujourd'hui, un message s'inscrit sur l'écran: la colonie Delta 5-5, située aux frontières de l'espace connu, a envoyé un SOS, et depuis il est impossible d'entrer en contact avec elle. Comme cette colonie relève de votre juridiction, vous devez aller sur place. Vous voilà dans votre croiseur de police, en route pour Delta 5-5. Mais tout se passe mal, un trou noir vagabond, phénomène inconnu jusqu'alors, semble jouer avec le vaisseau et vous accorde, dans sa mystérieuse bonté, la survie au crash sur la planète où vous vous rendiez. Rien de cassé mais les propulseurs en ont pris un coup, pas question de repartir. Vous êtes bloqué sur la colonie, il ne vous reste qu'à enfiler la combinaison de combat et partir en exploration.

AMIGA
92%

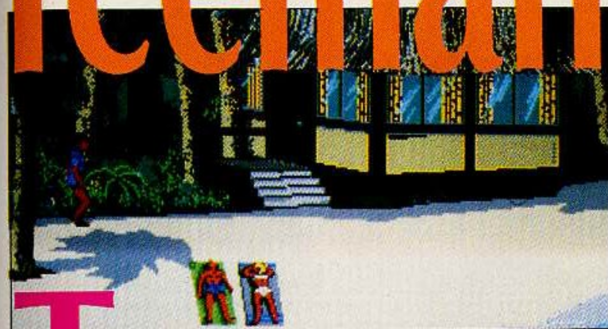
The Colony est un jeu d'aventures superbement réalisé en 3D faces pleines. Les déplacements sont remarquablement souples et on se croit vraiment dans la peau, ou mieux, la combinaison du héros. Lorsqu'on s'approche d'un objet pour le manipuler, la visualisation 3D est remplacée par une image bit-map de l'objet vu de face. On peut alors sélectionner une foule d'actions. Par exemple, ouvrir les tiroirs d'une commode, bouger les chemises, etc... La musique est absente, mais des bruitages sont associés à des objets ou à des actions. Ils sont toujours bien réalisés et arrivent à propos. L'ensemble contribue à vous plonger profondément dans l'atmosphère spatiale et spéciale où, seul dans la colonie, vous devez élucider la disparition des habitants. Vous rencontrerez les appareillages les plus inattendus, des aliens, et il vous faudra bien plus que de la force brutale pour réussir. The Colony est un jeu de longue haleine qui vous occupera pendant des semaines, et pour jouer confortablement il faudra équiper votre Amiga d'un bon méga-octets et deux lecteurs. Si vous aimez l'aventure, vous devez visiter The Colony.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
DIFFICULTE	17

PRIX : non communiqué
DISPO SUR ST, PC ET MACINTOSH

Iceman





La dernière production Sierra On Line mêle terrorisme et politique internationale.



Tout commence de manière idyllique, alors que vous, Johnny B. Westland de votre petit nom, Lt. Commander dans la Navy, prenez des vacances bien méritée à Tahiti après votre dernière mission. Vacances idéales où rien ne manque, ni le sport, ni le repos du guerrier et moins encore les rencontres sensuelles avec de belles nayades bronzées, on se croirait au Club Med. La belle Tracy en particulier sera très sensible à votre incommensurable charme et pourvu que vous sachiez vous y prendre en lui offrant duchampagne et en la faisant danser, elle ne résistera pas beaucoup avant de tomber dans vos bras virils. Mais tout cela ne saurait durer,car les meilleurs choses ont une fin. Il va vous falloir retrouver les dures réalités de ce monde cruel et faire preuve de toute votre sagacité et de tout votre savoir-faire pour désamorcer la crise mondiale qui s'annonce, déclenchée par le kidnapping d'un ambassadeur américain. Mais vous ne serez pas les mains nues pour affronter les problèmes, vous disposerez entre autre d'un sous-marin nucléaire armé jusqu'au périscope. Bonne chance Lt Commander, ce numéro de Joystick s'autodétruira dans 5 secondes, et rappelez-vous, si vous êtes pris, nous ne vous couvrirons pas.

PC **91 %**

Le mâle héros se déplace en 3D dans de superbes décors. L'animation est très belle et de très nombreuses actions sont illustrées par de superbes scènes animées. Vous dirigez ce que fait le héros très classiquement, en tapant des commandes (LOOK TABLE ou GET KEY, etc...). L'interpréteur syntaxique est peut-être ce qu'il y a de plus faible dans le jeu mais on arrive sans mal à se faire comprendre, pourvu de pratiquer correctement l'anglais. Innovation, une simulation a été introduite dans ce jeu d'aventure, pour diriger le sous-marin USS Blackhawk. Avec Iceman, Sierra signe une nouvelle réussite due à un scénario superbe, une réalisation de qualité, bref de quoi passer des heures dans la peau bronzée de ce cher Johnny.

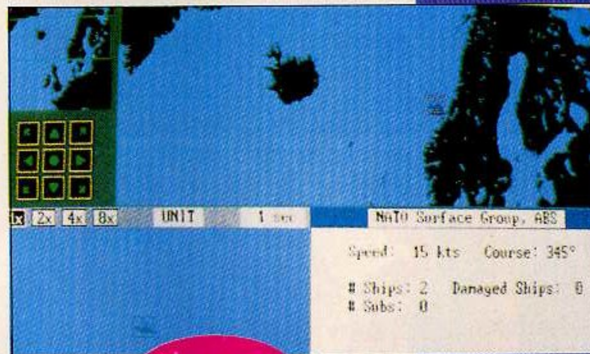
Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	13
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

PRIX : ENVIRON 199 F
DISPO SUR PC SEULEMENT

Harpoon





THREE SIXTY vous emmene dans l'action de la seconde guerre mondiale

Vous voici promu Grand Commandant Suprême des forces armées maritimes américaines (God save the America, hum!). Mais attention, point de râteau dans ce wargame, mais plutôt des écrans en haute résolution agrémentés de menus pop-up. Vous contrôlez l'ensemble des forces de la Navy avec la bénédiction de l'Otan. Sous-marins nucléaires, destroyers et F18 Hornet seront tous à vos ordres pour préserver l'équilibre du monde. L'utilisateur apprendra au fil du jeu les tactiques maritimes et se rendra compte de la valeur des forces engagées et comment les utiliser. Mais celui-ci n'aura pas à connaître les techniques militaires navales pour jouer à Harpoon; après plusieurs heures de jeu, l'environnement sera extrêmement familier et les actions à mener deviendront très logiques, évidentes. Harpoon était initialement un jeu de plateau créé par Larry Bond qui devint rapidement un best beller aux Etats-Unis. Ce jeu a d'ailleurs reçu deux N.C. Wells, la plus prestigieuse récompense pour un wargame...

PC **85 %**

La représentation des forces ou des matériels est extrèmement simpliste. Tout le jeu se déroule par l'appel de cartes en fil de fer, d'écrans gonflés de textes à outrance. Les sons, eux, sont complètement inexistants. En effet, l'apport de l'ordinateur dans Harpoon ne sert qu'à gagner du temps dans la génération des situations conflictuelles et surtout dans le calcul des nombreux paramètres. Le côté «arcade» exploité par certains éditeurs dans ce type de jeu a été complètement délaissé, ce qui est bien dommage. Pourtant, Harpoon reste un modèle de genre destiné aux accros de wargames. Point important: une bonne maîtrise de l'anglais sera requise... comme toujours!

Cris

GRAPHISME	10
SON	non significatif
ANIMATION	néant
COMPLEXITE	17

PRIX : ENVIRON 399 F
DISPO SUR PC SEULEMENT

Honorable Electronic Arts a programmé pour nous des sciences de combats orientales. Banzaïiii!!!



Budokan

Grâce à Budokan, vous pourrez vous entrainer à quatre disciplines de combat japonaises, tout en restant tranquillement chez vous, à l'abri des mauvais coups. Comment? Mais en agitant frénétiquement votre joystick voyons! Faut tout vous dire! Vous vous trouvez d'abord dans une cour entourée de quelques bâtiments, dont chacun est dédié à un art particulier.

1. Le Kendo, qui est un combat au bâton simulant le sabre, pour lequel les adversaires se protègent avec un casque et portent une robe.

2. Le Nunchaku, qu'il n'est plus besoin de présenter car Bruce Lee en a fait la promotion que l'on connait. Pour mémoire, cette arme est composée de deux petits bâtons reliés par une chaînette, et pour l'histoire, il s'agit d'un fléau avec lequel les paysans battaient le riz.

3. Le Karaté, qu'il est encore moins nécessaire de présenter, cette discipline étant d'ailleurs la seule du jeu à pratiquer à mains nues.

4. Le Bo, c'est encore une fois un bâton, mais plus court que le Kendo.

Un cinquième bâtiment vous propose les quatre disciplines mélangées, c'est-à-dire que vous pourrez choisir une des quatre armes présentées ci-dessus et vous battre contre un adversaire dont vous choisirez également l'arme. Pour chaque discipline, vous pourrez vous entraîner ou combattre directement et choisir la force de votre adversaire parmi quatre niveaux : Sankyu (débutant), Ikkyu (moyen) et Shodan (ceinture noire).



TOWER OF BABEL

AMIGA



EDITEUR RAINBIRD
TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE DANS SUR ST DANS JOYSTICK N°3

Tower Of Babel est un surprenant jeu de stratégie en 3D vectorisée, dans lequel ils s'agit d'extirper trois araignées-robot des salles où elles sont retenues prisonnières. Sur un sol dallé pouvant faire jusqu'à huit carreaux sur huit, et à travers quatre étages reliés par des ascenseurs, vous dirigerez un robot après l'autre afin de détourner des pièges tels que des rayons laser fixes qui tirent dès que l'on passe devant eux, des rayons lasers tournants, des repousseurs qui vous éjectent si vous vous en approchez, des bombes à retardement, des murs de pierre ou de verre, et autres horreurs du même acabit qu'il faudra éviter ou bien détruire selon le robot de vous avez en main. En effet, un robot peut tirer des rayons laser, un autre peut pousser des objet et le troisième sait tirer. On peut programmer les robots afin de leur faire faire des actions simultanément, ce qui est nécessaire dans certaines salles. Sur Amiga, Tower Of Babel ne varie pas par rapport à la version ST: les deux sont géniales.

GRAPHISME 17 • SON 12 • ANIMATION 17
COMPLEXITE 19 VERDICT : 95%







AMIGA
92%

Pourvu de graphismes superbes et réalistes, Budokan révolutionne les jeux de combats au corps à corps. Une ambiance orientale vous envoûte dès que vous introduisez votre disquette, ambiance due surtout à la musique typiquement japonaise. Tous les personnages sont animés avec précision, et les programmeurs ont visiblement respecté les prises et les coups de chaque discipline. Ils ont même recréé les exclamations des combattants (ya! oumf! yoooo!). Un jeu extrèment bien réalisé, et qui de l'avis d'amateurs du genre (le sport, le vrai, pas sur micro) respecte parfaitement la réalité. Les combattants se dirigent au joystick ou au clavier, (dommage qu'il soit impossible de jouer à deux) et sont pourvus d"autant de prises que les positions du joystick l"autorisent. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte pour peu que vous vous intéressiez au disciplines de combat japonaises.

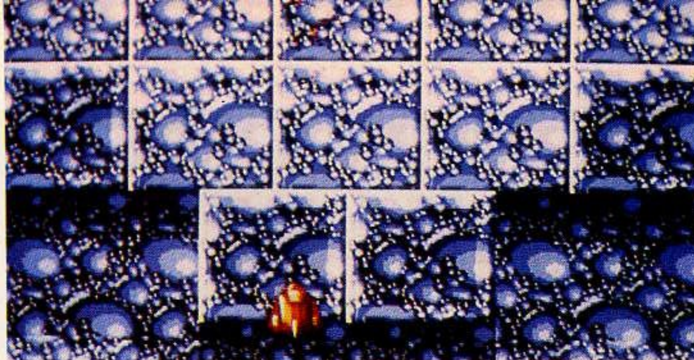
Kaaa

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

DISPO SUR PC
PRIX: 250 francs environ.

tests

Genesis Software nous peint un merveilleux décor afin d'y installer l'un des jeux les plus classiques que l'on connaisse.



Bones Brigade

Pour la deux-millième fois (environ), vous devez commander un vaisseau qui doit tirer sur des ennemis arrivant sur lui, choper des bonus et passer des tableaux. Bones Brigade se présente de la façon la plus commune qui soit, c'est-à-dire avec un scrolling qui défile à la verticale et des ennemis divers et variés qui suivent le même mouvement. Ce qui fait le •plus• de ce jeu, ce sont les décors superbes et l'originalité des ennemis qui se rapprochent plus du domaine animal que mécanique. Le parcours que vous devez effectuer devient au fur et à mesure de plus en plus complexe, des murs viennent s'interposer devant vous et exigent de bons réflexes pour les éviter.

AMIGA
88%

Bones Brigade est pourvu de graphismes superbes qui forment un univers tout à fait particulier qui lui confèrent une réelle originalité. L'animation, parfaitement fluide, reste tout ce qu'il y a de plus classique. Des bonus apparaissent devant vous sous forme de globules gesticulant et peuvent vous offrir différentes options dont des armes hautement sophistiquées, des rayons de protection, etc. On peut dire que le genre a été vu et revu pas mal de fois, mais Bones Brigade se fait remarquer grâce à son excellente réalisation.

Artemus

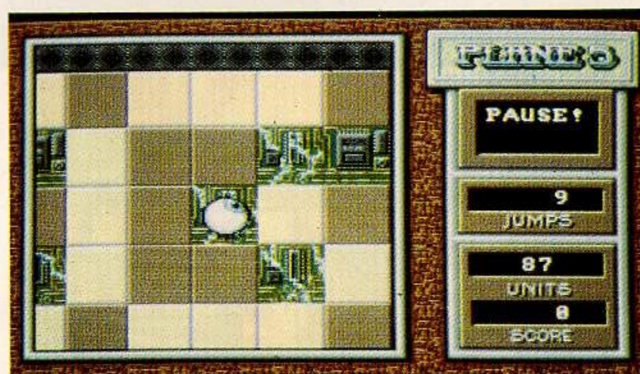
GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

PRIX :ENVIRON 259 F
DISPO SUR AMIGA

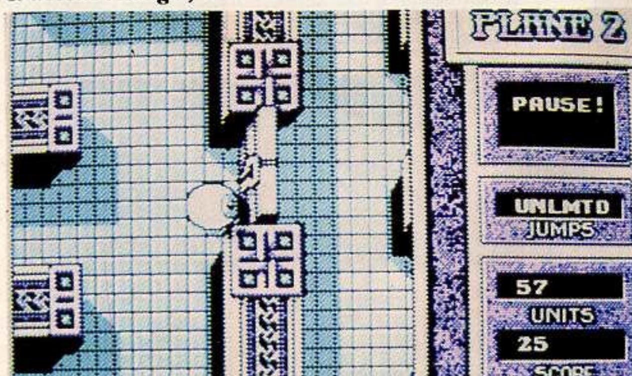
Mindroll

Quand Epyx jette un œil dans l'écran, il ne s'arrête plus de rouler.

Dans Mindroll, vous dirigez un œil, tout rond, tout blanc avec une pupille toute bleue. Vous pouvez choisir de le faire rouler sur dix tableaux différents, chacun contenant plusieurs niveaux à franchir. Vous voyez la scène de haut, et vous balladez votre œil dans des labyrinthes et sur des plateaux carrelés de différentes couleurs sur lequels il faut réaliser différentes actions. Mindroll, vous l'avez sûrement deviné, est un jeu complet où vous trouverez certainement votre bonheur dans la multitude de tableaux proposés.



Ci-dessus : Amiga ; ci-dessous : PC



AMIGA
66%

En jouant, selon le tableau choisi, on découvre parfois du beau avant de retomber dans du moins beau. La scène est montrée en hauteur; l'animation de l'œil est assez fluide alors que le scrolling multidirectionnel du fond est carrément saccadé. Quant à la manipulation du joystick, elle laisse à désirer et elle vous donnera des sueurs froides lorsque l'œil tournera trop vite ou ne répondra carrément pas à vos commandes. Toutefois, on se laisse prendre par certains tableaux, celui où l'on doit chercher des clés dans un labyrinthe, par exemple, ou bien celui où l'on tombe sur des téléporteurs, à moins que ce ne soit le sol qui disparaisse au fur et à mesure que vous avancez. De très bonne idées pour ce soft qui aurait mérité une meilleure réalisation.

Kaaa

GRAPHISME	12
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	08

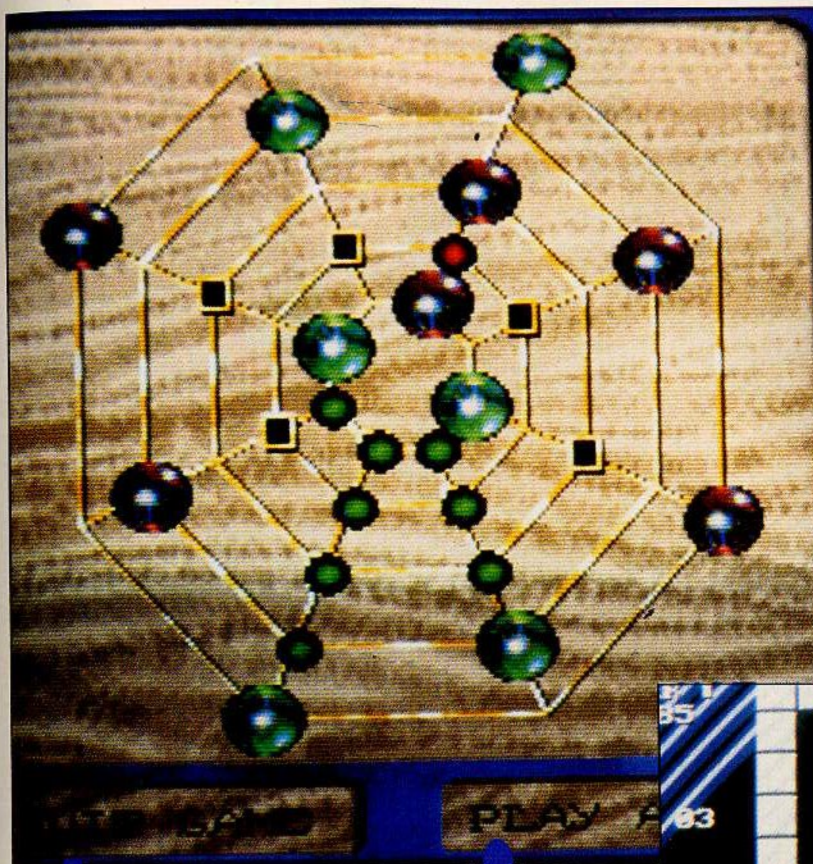
PC
80%

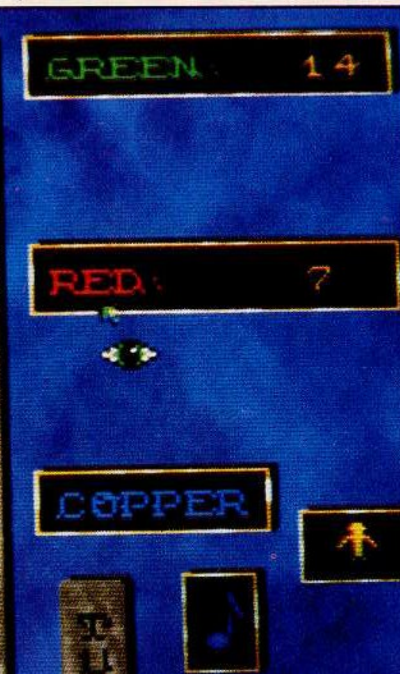
De la 3D pas à se taper le broum par terre, mais assez sympa quand même. Les scrollings rapides dans toutes les directions sont bien foutus et donnent une réelle impression de vitesse. Les couleurs sont chatoyantes (c'est un mot que j'aime bien) et la bille me plaît bien.

Jeff

GRAPHISME	18
SON	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	18

PRIX :non communiqué
DISPO SUR PC et AMIGA





Encore un jeu agressif? Que nenni! Il s'agit plutôt d'un casse-tête raffiné signé Grandslam, invitant à reconstituer des molécules dans un labyrinthe.

De haut en bas : PC, ST, PC

Atomix





Comment apprendre la chimie tout en s'amusant? Jouez à Atomix, et vous deviendrez incollable sur la composition de toutes les molécules de l'univers. En effet le jeu est très simple dans son principe et consiste à reconstituer dans chaque tableau une molécule à partir des constituants qui vous sont fournis. Facile me direz-vous, il suffit de déplacer chacun d'eux afin de les accoler les uns aux autres dans le bon ordre, même que le modèle est fourni dans un coin de l'écran. Et bien non, ce n'est pas aussi facile que cela! Les constituants sont en effet dispersés dans un labyrinthe et surtout, ils se déplacent en ligne droite et ne peuvent s'arrêter que contre une paroi ou un obstacle. Vous ne faites qu'indiquer la direction du déplacement. Voilà qui change tout, n'est-ce pas? Mais c'est là que réside tout l'intérêt du jeu.

PC 85 %

Atomix bénéficie d'une réalisation efficace, sans fioritures mais bien faite. Les commandes sont ultra-simples, tout comme le principe du jeu; il faut, à chaque tableau, reconstituer en un temps limité une molécule dont on vous montre le modèle en bas à gauche, cela en déplaçant les atomes dans le labyrinthe. Que dire sinon que l'idée est bonne et le jeu intéressant.

Duy Minh

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	15
COMPLEXITE	18

ST 90 %

Les graphismes d'Atomix sont tout simples pour un jeu qui prend toute sa valeur grâce à son originalité. L'animation n'est pas véritablement primordiale, elle ne met en jeu, en effet, que le déplacement des particules qui, rappellons-le, ne s'arrêtent pas avant d'avoir rencontré un obstacle. Des couleurs grises et sobres permettent de se concentrer entièrement sur la manière la plus rapide de réussir le tableau. Un concept intéressant pour ce soft qui vous fera passer des heures accroché à votre ordinateur, tout en vous instruisant sur les us et les coutumes des petits atomes.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15
COMPLEXITE	19

PRIX : environ 250 F
DISPO SUR ST et AMIGA

Déjà Vu II



PC
90%

Que voilà un superbe thriller qui ravira les possesseurs de PC! L'interface utilisateur est une merveille du genre. En effet, tout ou presque est contrôlé par la souris. De ce fait, les actions sont plus intuitives que réfléchies et le programme saura toujours vous orienter avec beaucoup d'humour. La passion du détail a été amoureusement développée et le moindre objet montré à l'écran est documenté. Il vous faudra fouiller les cendriers, vider les poubelles mais surtout être un maître du black-jack au casino de l'hôtel. De source sûre, je puis vous affirmer que les jeux sont truqués. Vous savez à quoi vous en tenir. Les graphismes EGA sont dans l'ensemble de bonne qualité, précis mais surtout très efficaces. Déjà vu II est un excellent programme accessible à tous. «Nuits blanches pour série noire en perspective!» **Cris**

GRAPHISME 15
SON non significatif
ANIMATION néant
DIFFICULTE 15

PRIX : environ 250 F
DISPO SUR PC, ST et AMIGA

«Las Vegas, ses rues, ses lumières, ses machines à sous, son cimetière». C'est le thème d'une nouvelle série noire pour Icom Simulation.





Vous avez été capturé par deux sbires de Tony Malone, un caïd dans la plus pure tradition. Après avoir été cogné dans le gras, vous vous retrouvez dans un sordide hôtel de troisième classe. Quelque temps auparavant, le bras droit de Tony Malone, Joe Siegel, s'est emparé d'une forte somme extorquée par des rackets à Chicago avant de se faire refroidir. Le lien entre Joe et vous est évident: vous l'aviez fait coffrer pour meurtre. De ce fait, le caïd Tony Malone a décidé que c'est vous qui iriez retrouver le magot. Inutile de vous préciser qu'en cas de refus, c'est la morgue qui vous attend sans passer par la case départ. Ex-boxeur recyclé dans la chasse aux crapules, vous décidez de ne plus être le chien dans un jeu de quille. Serez-vous l'homme de la situation? Les concepteurs nous signalent qu'en cas de réussite du jeu, un message inconnu s'inscrira sur votre imprimante. «Déjà vu», comme son titre le suggère pas, vous réservera beaucoup de surprises...

KID GLOVES

DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

ATARI ST SCREEN SHOTS

Quelque part au fin fond de la jungle amazonienne bat un tam-tam. Doucement d'abord, puis plus fort, le battement incessant sort notre héros, Kid, d'un sommeil profond. La dernière chose qu'il se rappelle est d'avoir enfilé une vieille paire de gants de boxe qu'il avait trouvée dans le bureau de son oncle... maintenant, le voici, entouré d'arbres et de perroquets criards. Il se passe quelque chose d'étrange ici.

Les problèmes de Kid ne font que commencer – il est sur le point de découvrir d'étranges paysages de l'ère glaciaire, les pyramides d'Egypte, la côte Ouest psychedelique des sixties et plus encore – mais il porte toujours les gants et avec votre aide il retrouvera peut-être le chemin de sa maison !

- – 5 niveaux de jeu
- – Des objets à collecter sur chaque écran : nourriture, argent, clés, vies et bombes.
- – 4 armes différentes à acheter selon vos moyens, dont le mega laser, l'étoile mortelle.
- – 6 sorts uniques, à utiliser avec précaution !
- – Des bruitages samples, des super images, une jouabilité délirante.

Fourni avec poster gratuit.

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

DISTRIBUE PAR UBISOFT
1, voie Félix Eboué
94000 Créteil

Light Years Ahead





Castle

Si vous êtes un fervent amateur d'ambiances chevaleresques, d'explorations de châteaux plus ou moins hantés, de découvertes de lieux inconnus et si vous avez un esprit d'aventurier, Castle Master est fait pour vous. Et même si vous êtes tout le contraire, vous ne pourrez qu'être séduit par les images que vous découvrirez.

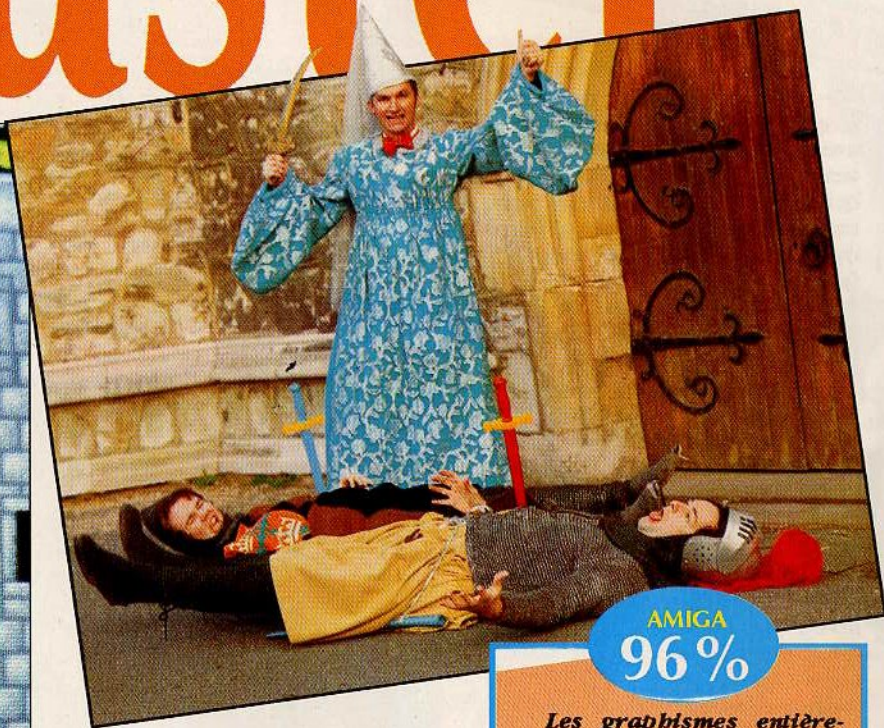




Votre but est de sauver un chevalier ou une princesse (vous choisissez au début) prisonnier du château. La particularité de ce soft réside dans la 3D. Ballade mortelle à travers d'interminables couloirs, dans des salles obscures et le long de tunnels bourrés de pièges... Il vous faudra trouver des clés pour explorer tout le château, vous battre contre des esprits maléfiques et penser à manger car les péripéties, ça creuse. Une fois entré dans Castle Master, vous n'en sortirez plus avant d'avoir fini. Autant dire que vous réserver la soirée. Et encore!

Master





A terre : Dominic Wheatley et Mark Strachan
Debout : Ian Andrew



ST
97 %

Les manipulations sont évidemment les mêmes que sur Amiga, la plupart du temps à la souris et parfois au joystick. Graphiquement c'est aussi réussi: la 3D vectorisée apporte au jeu une dimension, je dirais, heu... vectorielle. Les sons restent identiques: simples et animant les actions avec réalisme. De la ballade en perspective (c'est le cas de le dire), dans les dédales perdus et hantés de Castle Master. Vous m'en direz des nouvelles. Si jamais vous en revenez un jour...

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
DIFFICULTE	17

AMIGA
96 %

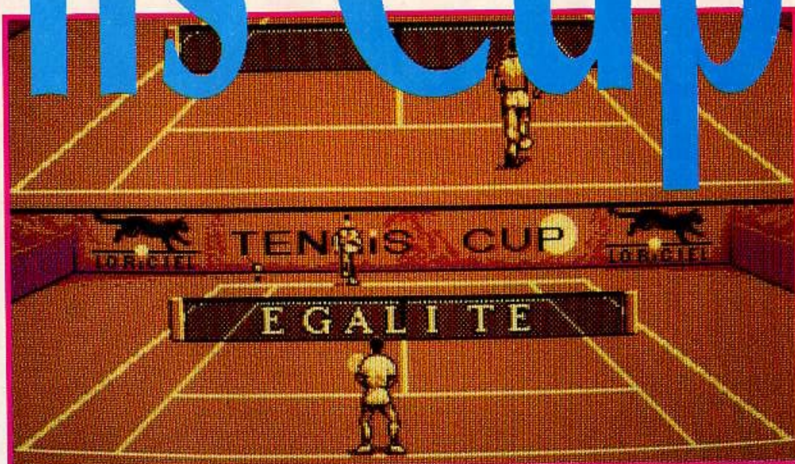
Les graphismes entièrement réalisés en 3D, sont impressionnants. En bas de l'écran, un pavé directionnel permet de se déplacer. A côté, un œil pourvu d'une flèche au-dessus et en-dessous sert à modifier l'angle de vision. Vous pouvez jouer uniquement à la souris en cliquant sur les flèches, ou au joystick, mais uniquement pour choisir les directions, la vision ne s'obtenant que via la souris. Le bouton gauche sert à actionner les icônes, et le bouton droit à prendre un objet, actionner une porte, etc... La manipulation est tellement simple que vous l'oublierez rapidement, et la diversité des endroits tellement riche que vous ne vous en lasserez pas de sitôt. Castle Master est une valeur sûre pour ceux qui craignent de ne pas rentabiliser l'achat d'un soft.

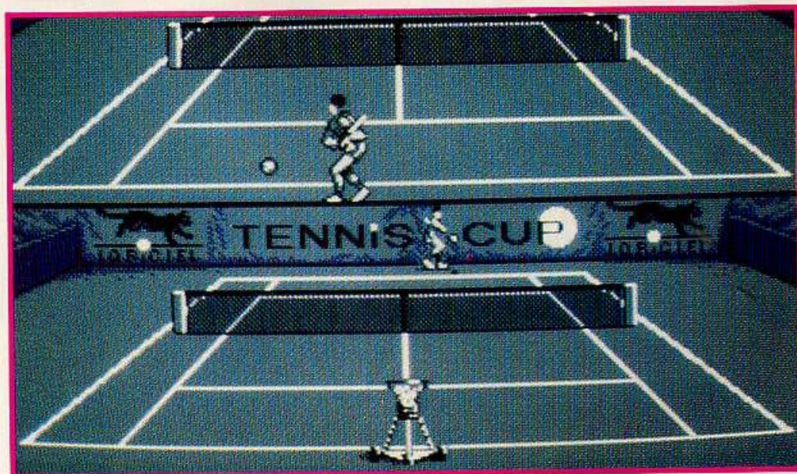
GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	18
DIFFICULTE	17

DISPO SUR ST, AMIGA
PRIX : environ 270 F

tests

Tennis Cup





Loriciel n'en est pas à son coup d'essai: il y a trois ans (comme le temps passe...) ils avaient déjà sorti un tennis qui, pour l'époque, était des plus sympas. Depuis, la programmation a évolué et les joueurs sont devenus plus exigeants. Fini les petits sprites, place aux personnages animés!

Le problème, sur un 8-bits comme le CPC, est qu'animation rapide rimait souvent avec fil de fer. Jusqu'à présent, les tennismen étaient inesthétiques quant ils n'étaient pas carrément transparents! Entre le jeu efficace mais austère et les belles images, il fallait choisir. Tennis Cup nous offre désormais les deux, avec en prime des joueurs d'un réalisme stupéfiant qui savent frapper une balle.

Le jeu se joue contre l'ordinateur ou bien à deux. Un système de pourcentage permet de définir les qualités du joueur: fort à la volée, un service impeccable mais un revers à améliorer, etc... Afin que les avantages ne soient pas forcément acquis au détriment d'un autre paramètre, trente points supplémentaires sont alloués, libre à chacun de les utiliser à son gré. Un joueur expérimenté pourra augmenter ce crédit de points. En toute modestie, l'ordinateur se réserve d'office 250 points, mais rien ne vous oblige à les lui affecter. Ensuite, on pourra choisir entre un terrain en ciment, en terre battue ou gazonné. Ce choix ne fait pas que changer les couleurs du court, ce serait trop facile, il détermine aussi le rebond de la balle. La vitesse du jeu est réglable, rapide ou lente, ce qui évitera quelques revers aux débutants. Après avoir choisi entre un match en 1, 2 ou 3 sets gagnant, on peut enfin se rendre sur le court.

MEGASTAR Joystick

CPC 95%

Deux fenêtres montrent le terrain en champ/contrechamp. Le décor est réduit à l'essentiel certes, mais les joueurs ont été graphiquement soignés avec des jeux d'éclairage, une tenue de tennis et surtout une richesse d'attitudes et de gestes étonnante. Comme c'est à eux que l'on s'identifie beaucoup plus qu'à la beauté d'un court, Tennis Cup s'avère très prenant. On pourra relever le côté un peu mécanique du déplacement des joueurs, mais il ne faut pas oublier la masse de calculs exigée pour afficher les nombreux éléments qui les composent; de plus, les lois de la perspective sont respectées lorsque le joueur monte au filet ainsi que pour la balle. Rien que de ce point de vue, le jeu est une réussite de programmation.

Les coups et effets de balle sont extrêmement variés, avec revers, balles liftées, lobs et j'en passe. Le maniement du joystick demandera un peu d'exercice. En effet, il faut appuyer sur Fire pour se préparer à la frappe et relâcher pour frapper. Difficile dans ces conditions de bondir sur une balle et de la frapper dans la même envolée. Mais, comme il se trouve que dans la réalité aussi il faut maîtriser entièrement la situation, on ne pourra reprocher cette façon de procéder. L'adversaire contraint à utiliser le clavier devra savoir manier ses doigts! Le son mat de la balle frappée participant aussi à l'ambiance, Loriciel ne pouvait négliger ce point: le bruitage est des plus convaincant, on se croirait sur le court, ou tout au moins à la télé. Comme le soft coûte moins cher qu'une bonne place à Rolland Garros, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Bô TGV

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	18
REALISME	18

PRIX : ENVIRON 199 F CPC DISK, 169 F SUR CPC K7
DISPO SUR ST et AMIGA

SUPER TAUPE ... LE HÉROS DES ANNÉES 80 EST DE RETOUR!

IMPOSSAMOLE™

TRANSFORMÉ PAR DES EXTRA-TERRESTRES EN IMPOSSAMOLE

Les escapades de Monty lui ont rapporté une ile au soleil et plus d'argent qu'aucune taupe ne pourra jamais dépenser. Elu par des aliens pour vaincre les 5 Gardiens, Monty désormais de supers pouvoirs. Suivez ses dernières aventures alors qu'il est sur le point de tout détruire au péril de sa vie.

AH SACREBLEU ... QU'EST-CE QUE C'EST?

AU SECOURS – UNE ATTAQUE DE NOIX DE COCO GÉANTE

PRET POUR TOUTES LES MISSIONS ... ENFIN PRESQUE!

AH NON, CAPTURÉ PAR DES EXTRA-TERRESTES

GERRRONIMOLE!!

QUOI – UN PIÈGE À TAUPE GÉANT!

CBM AMIGA,
ATARI ST,
AMSTRAD,
CBM 64/128,
SPECTRUM
Cassette & Disquette



GREMLIN – SFMI, BP 114 – VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS. TEL: (1) 43 35 06 75

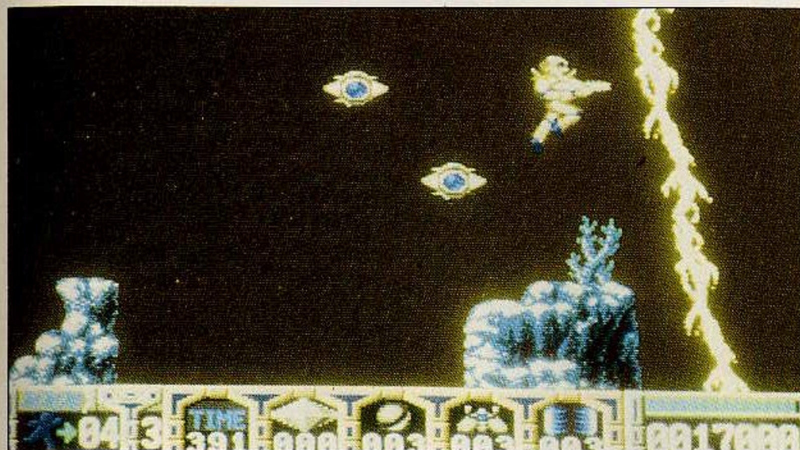
Quand Rainbow Arts nous envoye dans le futur, on est pas déçu du voyage: Turrikan, c'est l'Arcade avec un grand A, un grand R, etc...



Turrican

Tout commence calmement : quelques menues formes de vie étrangères vous agacent mais vous n'en faite qu'une bouchée. Armé d'un casque, d'un laser et d'une combinaison de combat, seul dans un monde futuriste et métallisé, Devolon est votre nom et noires vos intentions. Un gigantesque, colossal poing en acier apparaît dans le ciel, s'arrête au-dessus de Devolon et tente de le réduire en bouillie comme le méchant Gantelaid le fit dans dans Yellow Submarine. Ensuite Turrikan ne vous accordera plus une micro-seconde de répis! Armes ou armures d'un modèle plus perfectionné récompenseront vos massacres. Mais ces bonus ne vous empêcheront pas de souffrir pendant un bon millier d'écrans différents, partagés en treize niveaux fous, déments, incroyables, gzorlbs et frumpz.







AMIGA
98 %

Commençons par les graphismes, métalliques style high tech germanique, d'une beauté froide et réaliste. Passons à l'animation, qui dépasse d'une bonne longueur (au moins) tout ce qu'on a vu dans le domaine, et qui vous donne tellement l'impression de jouer sur une borne d'arcade que vous vous surprendrez à introduire cent balles dans le drive à la fin de la partie. Turrikan est fluide et rapide, le héros est parfaitement animé lorsqu'il va, court, vole et me venge, saute et rebondit. Même la musique assure, rythmée et rapide. Dirigé au joystick, Devolon répond parfaitement aux commandes. Un chef-d'œuvre!

Kaaa

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 19
MANIABILITE 17

DISPO SUR C64 et AMIGA
PRIX : non communiqué

TRITON 3 — ST

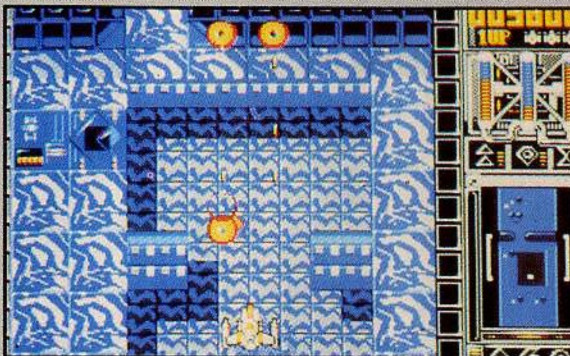
EDITEUR SHADES SOFTWARE
TESTE PAR KAAA - Prix non communiqué

Un vaisseau spatial, des ennemis et des armes : Shades Software utilise les vieilles recettes pour nous concoter un plat qui sent le réchauffé.

Quoi de plus classique en effet qu'un vaisseau gris métallisé tirant des projectiles à répétition sur d'autres vaisseaux du même type, au-dessus d'un sol futuriste défilant en scrolling vertical? Rien. C'est pourtant ces ingrédients qui composent Triton 3, avec des bonus sortant de cratères métalliques, de murs, au beau milieu du passage délicat à traverser autrement on explose et c'est reparti pour un tour. C'est du vu et revu, et celui-là n'a rien de particulier qui mérite de s'étendre plus longuement.

Les graphismes de ce jeu sont de plus singulièrement laids, ils font mal aux yeux et on distingue très difficilement le vaisseau qui se confond avec le sol. L'animation en revanche n'est pas mauvaise. Les bruitages sont tout ce qu'il y a de plus moyens pour ce genre de jeu (prout prout) qui n'a rien de transcendant. A se procurer par un shoot'em up-omane qu'en cas d'extrême nécessité, une crise de manque par exemple.

GRAPHISME 12 • SON 13 • ANIMATION 15
MANIABILITE 15 VERDICT : 55%



KHALAAN — ST/AMIGA

EDITEUR :CHIP
TESTÉ PAR JEFF - PRIX : 299 F

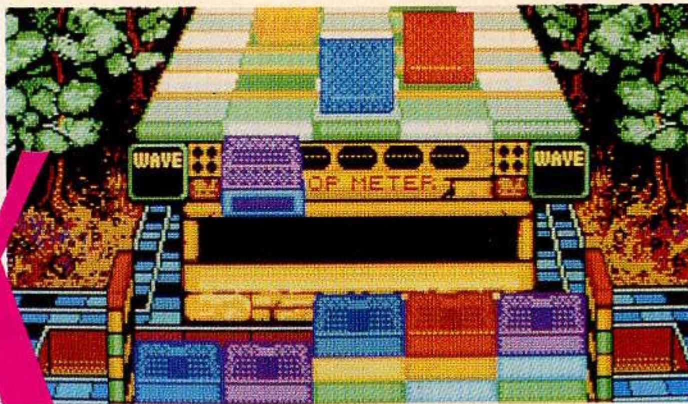
On ne va pas s'éterniser, on l'a déjà testé dans le numéro 3 sur Amiga. Vous êtes un calife, je résume, et votre but est de gagner la totalité du royaume de Khalaan. Alors y a des forteresses à conquérir, y faut devancer les autres califes, et vaincre ces damnés envahisseurs. Voilà pour l'histoire. Des couleurs gaies, un graphisme tout à fait acceptable, un jeu pas trop compliqué puisque j'ai réussi à y jouer, c'est vous dire.

GRAPHISME 16 • SON 15 • COMPLEXITE 17
DIFFICULTE 17 VERDICT 75 %



tests

Klax



Les adorateurs de Tétris vous se prendre une grande Klax dans la gueule, en découvrant le dernier soft de Domark.

En face de vous : un tapis roulant. Le même que celui qui, aux caisses de la grande surface où vous allez chaque samedi, convoie votre bouffe hebdomadaire. Des briques de différentes couleurs arrivent droit devant vous; votre but ultime est d'aligner plusieurs briques de la même couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement, selon ce que vous demandera l'ordinateur. Au début, il suffit d'en aligner trois verticalement, rien de plus facile. Mais au fur et à mesure que le jeu avance, vous devrez en aligner quatre ou cinq, de différentes manières. Pour vous aider, vous pouvez conserver dans une palette jusqu'à trois briques superposées avant de les lâcher. Cette dernière manipulation demande un sacré coup d'œil, une bonne appréciation de la situation et des réflexes. Ce n'est pas le moment de laisser vos synapses s'encrasser!

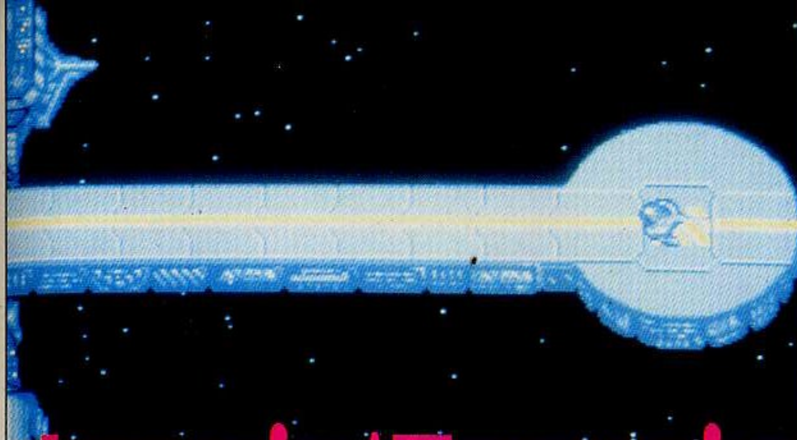
AMIGA
80%

Souvent comparé à Tétris, ce jeu est dans le même esprit, bien qu'il se rapproche davantage de Coloris. Les graphismes sont simples et colorés, et l'animation des briques arrivant sur vous est moyenne. Mais l'intérêt du jeu ne se situant heureusement pas dans la qualité technique, il plaira certainement aux amateurs de jeux rapides. Klax ne se manipule qu'au joystick, de droite à gauche puis en cliquant pour poser la brique. C'est un jeu simple qui demande adresse et rapidité. Rappelons que c'est aussi un des rares jeux à sortir simultanément sur micro et en salle d'arcade.

Kaaa

GRAPHISME	10
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

DISPO SUR AMIGA
PRIX : environ 270 F



Leavin'Teramis

Thalion vous envoie vous balader sur une plate-forme galactique afin de détruire des formes de vies envahissantes. C'est vrai qu'ils sont envahissants ces extra-terrestres!



Arme au poing, vous allez devoir avancer dans un décor futuriste truffé d'ennemis. Voyant toute la scène de haut, vous devrez vous diriger d'une part vers les icônes-bonus, et d'autre part vers les sorties à droite et à gauche de l'écran, indiquées par d'immanquables grosses flèches. Ces sorties vous mèneront sur une jetée au bout de laquelle une arme, de l'énergie ou du temps vous seront offerts. Le temps compte en effet énormément. Cinq minutes maximum sont en effet alloués pour traverser la plate-forme, abattre les aliens, trouver les bonus et vous battre comme un acharné contre le montre à la fin de chaque tableau. Un shoot-em up attrayant, classique dans sa conception mais intéressant dans sa réalisation.

ST
85 %

De tout petits sprites se baladent à une vitesse surprenante dans des décors fins et réalistes. Se jouant au joystick, Leavin' Teramis amusera les petits fous dingues de tout ce qui ce joue en tirant sur des sprites, ainsi que les ceusses qui aiment l'esprit labyrinthe dans un jeu. Un son sans surprise anime une action rapide, dans laquelle réflexes et reflexion seront de rigueur. Classique et réussi, ce jeu donnera entière satisfaction au joueur amateur de tirs à répétition. **Kaaa**

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	17

DISPO SUR AMIGA
PRIX : environ 270 F

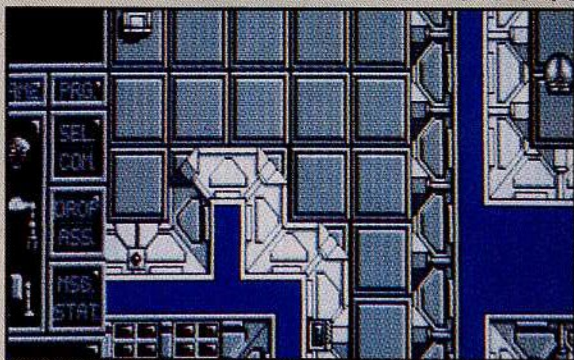
FIRST CONTACT

AMIGA

EDITEUR RAINBIRD
TESTE PAR KAAA - 249 F
DEJA TESTE SUR ST DANS N°1

Votre but est de diriger trois unités d'androïdes à partir de votre bureau. Un vaisseau ennemi s'est posé sur une des plate-formes de communication intergalactique et y a introduit des virus qui sèment une panique pas possible. Vu de haut, vous allez devoir diriger tour à tour vos trois unités d'androïdes, réparer les dégâts, éliminer les malfaisants virus et faire attention aux avaries et pertes d'énergie que peuvent subir vos androïdes. Un graphisme superbe, froid et métallique, et une ambiance sonore particulièrement réussie donnent à ce soft, mélange de stratégie et d'arcade, une ambiance étouffante de high-tech informatique.

GRAPHISME 17 • SON 17 • ANIMATION 16
COMPLEXITE 16 VERDICT : 88%



MANCHESTER UNITED

ST

EDITEUR KRISALIS
TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS N°4

Le mois dernier, Alain Giresse avait apprécié le réalisme de la gestion de Manchester United. Il l'avait vu sur Amiga, le voilà qui sort maintenant sur ST, avec quelques différences techniques : la musique (évidemment) est un peu plus simple; les images numérisées ne le sont plus et les dessins sont un peu moins fins. Mais l'intérêt reste le même. La gestion du jeu, qui demeure sa plus grande part, est toujours aussi complète. Mais avant d'en arriver au match, vous devrez vous occuper de votre équipe : achat et vente de joueurs, entraînement, soins médicaux, etc... etc... Si vous n'êtes pas séduit par Manchester United, ne vous faites pas d'illusions, vous ne ferez jamais un bon gestionnaire. Le jeu est hyper-complet et donne un aperçu des angoisses que peut ressentir le manager d'une équipe de foot.

GRAPHISME 14 • SON 14 • ANIMATION 13
COMPLEXITE 17 VERDICT 82%

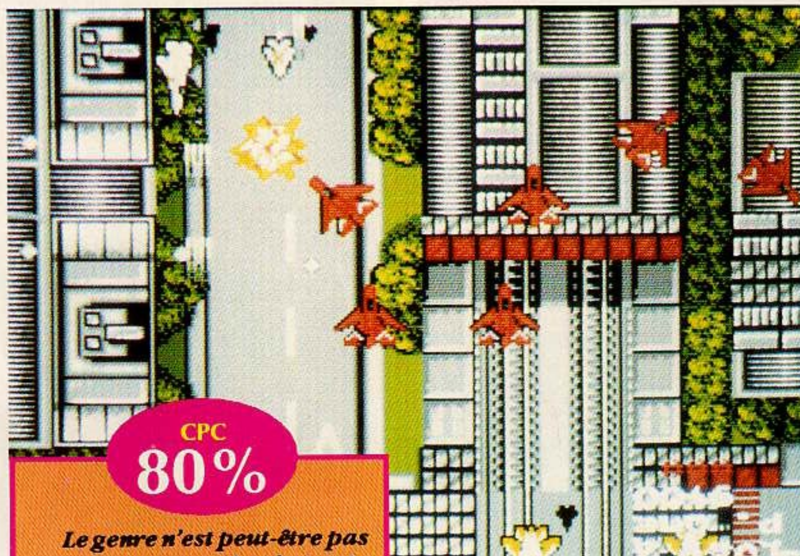


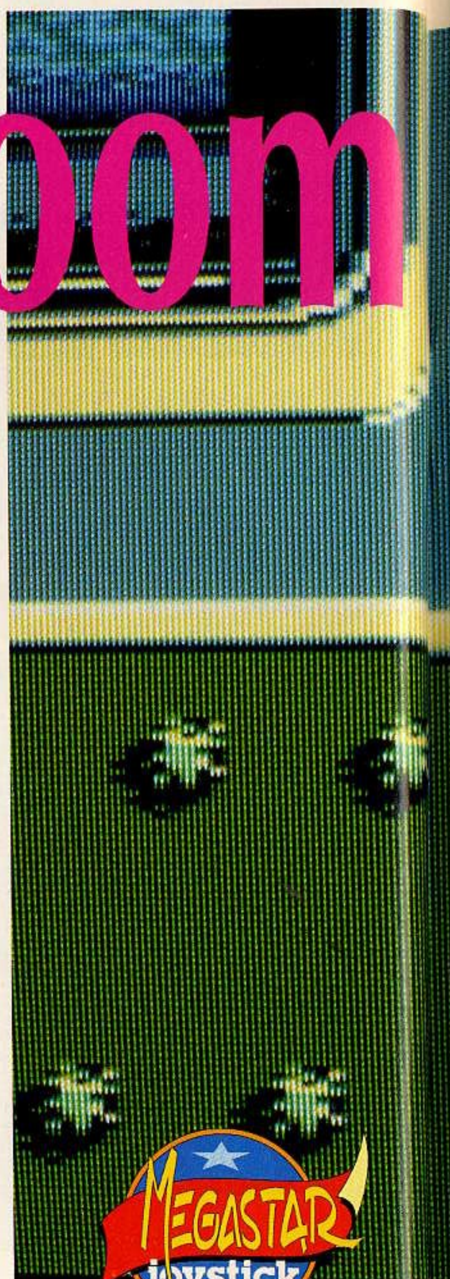
tests

Ci contre : Amiga
Page de droite : CPC

Cool la destruction. Relax les ravages. Voilà un shoot'em up pur jus Activision : reposant pour les neurones mais efficace.

Sonic Boom





CPC
80%

Le genre n'est peut-être pas très nouveau mais c'est très vif: Sonic Boom nous propose une lente remontée du scrolling en évitant des vagues d'engins qui pondent de mortelles boulettes. La version 8 bits (Amstrad en l'occurence) ressemble, comme souvent, à un abrégé: les zincs ennemis font demi-tour arrivé à mi-écran et rare sont ceux qui, ayant traversé tout le champ, y reviennent; et pour le jeu à deux, on repassera.

Bien dessiné, Sonic Boom offre une débauche de couleurs à coller des cauchemars à un caméléon. A tel point qu'on fini parfois par ne plus rien y voir et qu'on laisse passer bêtement les petits parachutes. Or, il se trouve que les jaunes donnent des super-tirs supplémentaires et que les rouges activent un avion allié qui se mettra en formation avec votre engin. Comme il tire aussi en arrière, il s'avèrera indispensable. Chars, trains et navires sont de la partie. Un régal!

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

ST
90%

Le graphisme est somptueux, ce qui est déjà pas mal, avec des chars et des avions très crédibles et un souci du détail qui fait plaisir. Le bateau ressemble davantage à un vaisseau spatial qui se serait trompé de soft, mais il canarde dru et finalement, c'est ce qu'on lui demande et il le fait très bien.

Quant aux bruitages, ils sont à la hauteur des destructions : géants! Sonic Boom s'inscrit en bonne place dans la longue tradition du «descendez-les tous, Dieu reconnaître les siens» (c'est à peu près comme ça que shoot'em up se traduit). De là à vous dire que vous pouvez l'ajouter à votre immense logithèque, il n'y a évidemment qu'un pas que je m'empresse de franchir illico.

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16



AMIGA
90%

Le graphisme ressemble à s'y méprendre à celui de l'Atari, ce qui est parfois le cas sur des softs dont les versions Amiga ne sont que des adaptations. La musique est devenue lancinante, mais le jeu, préservé, conserve toutes ses qualités, et aussi sa difficulté.

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

PRIX : 99 F sur CPC K7,149 F CPC disk, 269 F sur PC et AMIGA
DISPO SUR CPC K7, CPC DISK, PC, ST et AMIGA



Pour le scénario, ce n'est pas la peine de se prendre la tête, il n'y en a pas. A quoi bon vous faire croire que la planète est en danger alors que le combat n'engage que vous; ou bien, si vous jouez à deux, vous et votre petite amie? Votre copine n'aime pas ces softs bruyants? Elle préfère peut-être un bon vieux traitement de texte...

Sonic Boom démarre à tire d'ailes: des avions déferlent du haut de l'écran, des chars arrivent par les côtés et un train passe de temps en temps. Sûr que c'est jour de foire dans la contrée, il y a foule! Un navire de guerre croise un peu plus loin. Ça tire évidemment dans tous les sens, autrement, ce ne serait pas un shoot'em up. Contrairement à de nombreux jeux du même genre, les avions épargnés par votre tir reviennent à l'attaque. Pris entre deux feux, vous aurez du mal à vous en sortir...

Le jeu compte six niveaux sur fond de ville vue d'en haut, de désert et de grande bleue. On peut jouer à deux, mais pas simultanément ce qui est dommage et pas qu'un peu. Votre allié ne pourra vous venger que lorsque ce sera son tour. Inutile d'avoir les boules car justement, ces grosses boules rouges qui apparaissent parfois se transforment en petit avion qui volera avec le vôtre. Fidèle comme un clébard, il ne s'éloignera pas bien loin. On pourra même lui adjoindre d'autres petits zincs et là, en formation serrée, ça craindra pour l'ennemi!

Parfois cependant les teigneux sont trop nombreux, les vagues trop serrées. Dans ce cas extrême, une seule solution: le super-tir tous azimuts, nettoyant javellisé ammoniaqué qui ne laisse aucune trace sur l'écran. Radical! Mais il ne faut pas en abuser: les super-tirs sont comptés et c'est pas à tous bouts de champs que l'on peut se réapprovisionner.

Bô TGV

STARFLIGHT

ST

EDITEUR ELECTRONIC ARTS

TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS N°2

Starflight est une épopée qui se déroule dans les profondeurs infinies et glacées de l'espace. Le prétexte à une telle aventure, c'est la recherche d'une nouvelle planète pour y abriter les habitants d'Arth menacés d'être torréfié par un soleil qui grossi rapidement, pressé qu'il est de devenir une éclatante nova. Formez sans tarder un équipage. Dans cette arche de Noé new-look, vous embarquerez en plus des humains, des Thrynns, des Elowans, des Voxes ou des androïdes (choix difficile, je ne vous l'envoie pas dire!), puis entraînez tout ce beau linge, procurez-vous un vaisseau et équipez-le en conséquence, puis partez pour la grande aventure. Les Arthiens unis dans le malheur comptent sur vous. Starflight est un jeu incroyablement complet. Vous y rencontrerez divers extraterrestres et vous explorerez des centaines de mondes différents. Starflight sort sur ST; un Starflight II ne devrait pas tarder à atterrir sur Amiga.

GRAPHISME 15 • SON NEANT • ANIM 14
COMPLEXITE 18 VERDICT 93%



PLAYER MANAGER

ST

EDITEUR ANCO

TESTE PAR KAAA - Prix: 269 francs Dispo sur Amiga

Player Manager comble une lacune de Kick Off: la gestion de l'équipe de foot. Il s'agit en effet d'entraîner les joueurs, d'en vendre ou d'en acheter avec discernement et de déterminer votre tactique de jeu. Ne s'utilisant qu'à la souris, cette nouvelle option qui vient se greffer à Kick Off est d'une simplicité de manipulation enfantine. Pendant le match, vous pourrez choisir de n'incarner qu'un seul joueur ou bien jouer avec celui qui sera systématiquement le plus près de la balle. Player Manager offre de nouvelles possibilités pour le jeu de football probablement le plus apprécié sur 16-bits et qui sort maintenant sur ST.

GRAPHISME: 8 • SON 8 • ANIMATION 13
REALISME 19 VERDICT : 96%

Annonce n° 123-9: Petit garçon égaré dans le temps recherche sa maison. Contactez d'urgence Logotron qui transmettra.

Kid Gloves



Ci contre : Amiga ; Ci dessus et ci dessous : ST



ST 85 %

On ne peut pas ne pas comparer Kid Gloves à Bubble Bobble : des petits sprites, un petit personnage joufflu qui doit sauter sur des trucs, monter des paliers, manger des glaces, des oranges, des dollars, des bombes et faire gaffe à ne pas mettre le pied sur des flammes, de la flotte et autres matières mortelles pour lui. Les décors, dans les cinq périodes, sont jolis et fins, bien colorés et bien dessinés. Une animation impeccable, mais vu la taille des sprites, c'est normal. Quelques digits sonores quand Kid meurt et quand il rentre dans un magasin, font que ce soft respire la bonne humeur. Kid est parfois un peu trop précis à manipuler: il refuse de monter aux échelles avant d'être parfaitement devant. Kid Gloves n'en est pas moins un petit jeu sympathique, qui plaira à tous ceux qui ont aimé Bubble Bobble, Super Wonder Boy, Twin World et autres Axel's Magic Hammer.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16

AMIGA 86 %

Graphiquement parlant, la version Amiga ne change pas d'un iota par rapport à la version ST. Question animation, c'est exactement pareil. Le son est cependant franchement meilleur, avec davantage de bruitages et plus de digits. Cela mis à part, l'intérêt reste le même, et le jeu est tout aussi sympathique.sur ST et Amiga

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16

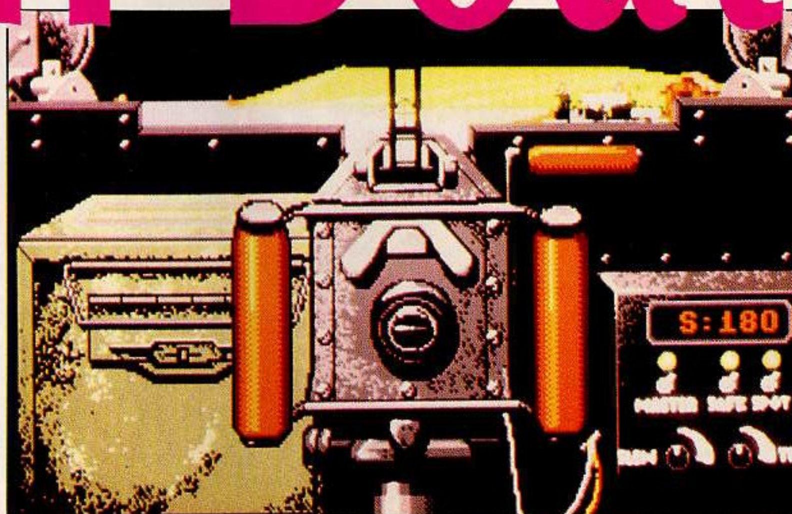
DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 250 F

Alors qu'il enfilait une paire de gants de boxe qu'il avait trouvé dans le grenier de son grand-père, le petit Kid (notre héros) tombe dans la choucroûte (en pâmoison, si vous préférez le français châtié). Il se réveille peu de temps après, mais voilà t'y pas que le décor a changé: il se trouve dans une forêt amazonienne, à moins que ce ne soit l'ère primaire... Son but étant dorénavant de retrouver son petit home sweet home, il va devoir traverser pas moins de cinquante tableaux répartis sur cinq époques différentes: la forêt amazonienne, donc, avec des fleurs géantes, des petits hommes préhistoriques et les montagnes au fond là-bas, Dieu que c'est beau! Ensuite, il visitera l'ancienne Egypte, avec des colonnes et des sculptures rappelant approximativement l'époque, et l'inévitable tableau avec le Sphinx et les pyramides en fond. A l'ère glaciaire les monstres ont des gueules de pingouin; vous marchez sur un sol givré et quelques bonhommes de neige vous empêchent de passer. En 1876, vous vivez la Révolution Industrielle. Pour être industriel, on peut dire que c'est industriel! Balade à travers des tuyaux métalliques, des engrenages, des machins genre pistons qui vont et qui viennent. On est en plein dans «Les Temps Modernes» de Chaplin. 1967, période psychédélique. Alors là, attention les yeux! c'est kitch et ça clignote, un véritable décor de show style Claude François.

Dans chaque tableau, Kid devra récupérer des clés afin de briser les murs des tableaux suivants; il pourra prendre les dollars pour acheter quelques articles dans les magasins qu'il trouvera sur son chemin. En jetant des pièces de monnaie, sa seule arme (vous avez déjà pris dix francs dans la tronche? redoutable mais coûteux) notre petit héros devra éviter des pièges, tuer des montres, sauter par-dessus les flammes, etc...

Gun Boat

Simulez, simulez, il en restera toujours quelque chose. Cette fois, Accolade vous entraîne sur les rivières vietnamiennes aux commandes d'une vedette de combat.



Vous voilà donc enfin à pied d'œuvre. Après bien des études ennuyeuses à l'Académie Militaire et quelques exercices qui vous ont laissé sur votre faim, vous avez enfin obtenus vos gallons d'officier et vous venez de débarquer au Vietnam. Votre but, et vous ne vous en cachez pas, est de devenir la terreur des rivières aux commandes de votre vedette de combat. Pour défendre ces noires intentions, vous disposez de trois hommes d'équipage et quatre postes à pourvoir: le poste de pilotage, le canon avant, le plus maniable, le mortier central et le canon arrière. Pas de problème, utilisant votre grand discernement pour juger des hommes, vous répartissez les postes en vous adjugeant le canon avant et en route pour la première mission, détruire des jonques viet-congs infiltrées en territoire allié. Bonne chance capitaine car vous déchanterez bien vite en vous apercevant que votre équipage est loin d'être compétent et que vous devrez occuper tour à tour tous les postes. Il vous faudra aussi veiller davantage à votre armement au départ. Plus expérimenté et assagi vous arriverez peut-être à progresser et à monter en grade.



PC
87 %

Gunboat est une simulation du genre M1 Tank Platoon. Le thème est ici le commandement d'une vedette de combat sur le réseau fluvial vietnamien en plein cœur de la guerre, un peu comme dans le film Apocalypse Now. Vous choisissez en permanence le poste de combat que la nullité de votre équipage vous contraint à occuper. Le rôle des incapables est joué pendant ce temps là par l'ordinateur qui semble aussi shooté que les G.I.. Le pilote a parfois des absence qui retentissent sur la direction, inutile d'attendre de lui des manœuvres subtiles. Les tireurs sont certes fiables mais pas extrêmement précis. Pour réussir, vous devrez être au four et au moulin, bref être le commando à vous tout seul. A voir évoluer ce navire, on comprend un peu mieux les origines de la débâcle américaine en 1974.

Rassurez-vous, l'initiation n'est pas difficile et Accolade n'a conservé que les commandes principales afin d'optimiser et le réalisme et la jouabilité. De plus, dans certains scénarios de débutant, vous êtes invulnérable, ce qui aide à survivre sur cette rivière sans retour. La réalisation étant globalement bonne Gunboat est une simulation réussie. **Duy Minh**

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	16
REALISME	15

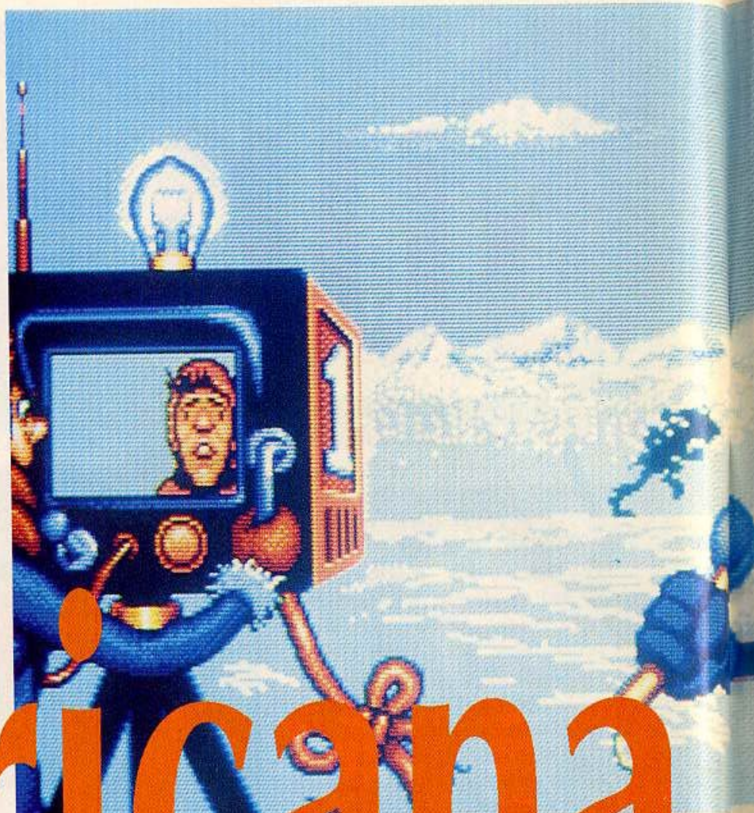
PRIX : environ 300 F
DISPO SUR PC SEULEMENT

Le voilà enfin, terminé et mis en boîte. Harricana, le soft venu du froid, reprend le fabuleux raid enneigé auquel a participé Laurant Weil, PDG de Loriciel et Hubert Auriol, un pro du raid et de la course.

La grande photo : ST
Les deux petites : CPC







Harricana

CPC 73%

L'ambiance du Grand Nord a été bien rendue, avec son ciel gris qui se confond avec les dunes de neige, les sapins épars, les souches et les racines qui constituent autant d'obstacles. Le réalisme est tellement poussé que le jeu engendre une certaine monotonie typique de ces blanches étendues dont l'immensité est accentuée par un pseudo-overscan (la bordure est de la même couleur que la fenêtre).

L'animation du pilote a été particulièrement soignée: en cas de petit choc frontal, son corps se soulève un peu; en revanche, s'il est éjecté à cause d'un choc violent, il se relève et, pas content du tout, il rejoint son engin qu'il relève puis enfourche rageusement. Les attitudes sont nombreuses et le dessin très fin. La motoneige soulève des éclaboussures de neige en retombant et le bruit du moteur rappelle celui de la Porsche 944 de Turbo Cup.

Quand on aborde une version CPC, on est toujours ennuyé de devoir songer à la presque inévitable restriction. Dans Harricana, c'est le magnétoscope qui a été supprimé ainsi que la boussole. On se passe sans trop de peine de l'un et de l'autre.

La maniabilité, commune à toutes les versions, est malheureusement très rudimentaire. La motoneige, en effet, ne peut aller que dans les quatre directions principales (dont une marche arrière) et deux en diagonale. Dans ces conditions, éviter les obstacles devient très difficile. Ceux-ci bloquent l'engin ou dévient sa trajectoire, ce qui est conforme à une simulation. La conduite, décourageante au début, pénalise malgré tout le jeu. Mais peut-être qu'avec un bon entraînement...

Bô TGV

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

ST 86%

La motoneige file sur le sol immaculé à une vitesse extrêmement élevée, mais qu'il sera toutefois difficile d'atteindre sans accrocher un sapin dans la seconde qui suit l'accélération. Les décors, bien que peu changeants d'une étape à l'autre, sont très bien dessinés, recréant l'angoisse météorologique qu'éprouve le coureur, seul, perdu au milieu d'une infinie étendue blanche. La manipulation, un poil trop sensible à mon goût, enverra votre motoneige voler dans les décors pour peu que vous ne soyez pas câlin tout doux avec votre joystick. Harricana promettait de belles sensations sacrifiées, répétons-le, faute de temps.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

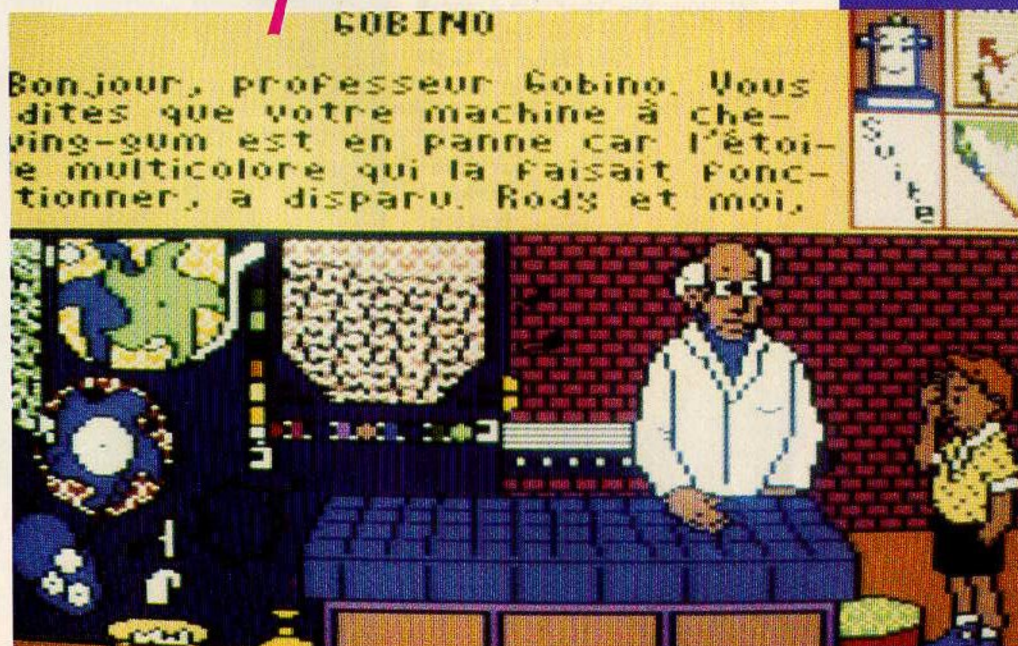
PRIX : environ 249 F sur ST - 199 F sur CPC
DISPO SUR CPC, ST et AMIGA



D'après eux, l'Harricana a été très dure, fatiguante et pleine d'imprévu. Elle l'est un peu moins sur ST, faute de temps pour la programmation: Loriciel n'a accordé à ses programmeurs que trois petits mois pour recréer la course le plus fidèlement possible. L'actualité de ce raid méritait-elle vraiment une telle précipitation?

Cramponné à votre motoneige, vous attendez le signal du départ en même temps que neuf autres concurrents. Onze étapes sont à franchir en suivant les petits drapeaux jaunes qui balisent la piste. Manié au joystick ou au clavier, votre scooter sortira très facilement de la piste, vous obligeant à zigzaguer entre les sapins, les troncs d'arbres morts et les bosses. Un conseil: suivez attentivement les drapeaux, autrement vous risqueriez de devoir vous arrêter pour lire la carte fournie avec le jeu, d'être donc considérablement ralenti et d'arriver bon dernier, synonyme d'élimination. Toutefois, si cela vous arrivait, pas de panique! Il suffit de taper sur la touche F10 pour voir apparaître le clavier d'un magnétoscope, grâce auquel vous pourrez visionner votre parcours à rebours, vous arrêter à l'endroit où vous aviez quitté la piste et reprendre la course à ce point-là. Harricana est un jeu qui bénéficie d'une bonne réalisation technique, mais que l'on risque de trouver rapidement lassant: les onze parcours ne se distinguent en effet que par leur changement de couleur et quelques différences dans l'emplacement des drapeaux.

Rody & Mastico



Allez hop, on se pousse et on laisse le CPC aux plus jeunes: Lankhor vient de sortir Rody & Mastico.



Mastico est un sympathique robot et Rody un petit garçon curieux et débrouillard lancé dans une aventure en image qui s'annonce captivante. Les images sont jolies tout plein (mais sans la moindre animation) et la musique entraînante. Afin de rendre le soft accessible aux tout-petits, les textes sont répétés par une voix numérisée (comme dans un autre soft de Lankhor, le Manoir de Mortevielle). Là, on atteint les limites du chip sonore du CPC. Car Mastico a beau être un robot, ce qui excuse un peu le timbre monocorde, le son a de quoi épouvanter les gamins. Pour comprendre le message, il faut tendre l'oreille et oublier le souffle. Au fil des questions, il faut cliquer à des endroits précis de l'image, trop précis même. Dans le paysage de plage, le rayon de soleil le plus long est à peine visible, indiscernable pour un enfant. Mais le pire est que, quelque soit l'endroit où l'on clique sur le bon rayon, Mastico répète sempiternellement que c'est presque ça. Il faut taper juste au pixel près. Impossible de continuer. Coincé dans cette impasse, il ne reste plus qu'à faire du coloriage.

CPC
60%

Rody & Mastico affiche l'image en cours avec seulement les contours. Pots de peinture, trames diverses et pinceau permettent de colorier l'image à son goût. Si elle est vraiment très jolie, on peut même la sauvegarder sur disquette. Malheureusement, le bug infect veille: en voulant utiliser l'éponge, c'est tout le jeu qui a été viré. Retour à la case départ, sur l'écran bleu du CPC. Frustrant même pour un adulte. Alors, on rend sa copie au programmeur en lui demandant de faire tester son soft par des enfants de trois ans. Qu'ils se méfient, ils sont plus féroces que les testeurs de Joystick.

Bô TGV

GRAPHISME	14
SON	12
CONVIVIALITE	12

PRIX : environ 199 F
DISPO SUR CPC (disquette uniquement), ST et AMIGA

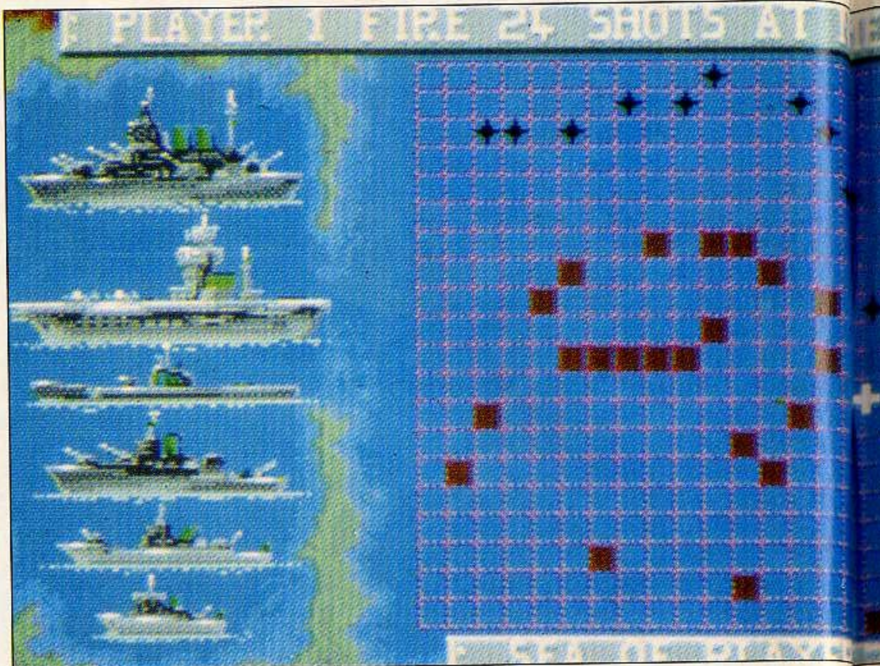
Pour les fauchés
Softs Budget
Prix réduit

A l'intention des fauchés, Encore (mais pas toujours!) et Code Masters rééditent ce mois-ci quelques softs diffusés à prix réduit (100 F). En voici deux pleines pages, faites votre choix.

BATTLE SHIPS

EDITEUR ENCORE

...et pour pas cher, vous allez pouvoir vous éclater au jeu favori de Gai-Luron et Belle-Lurette, j'ai nommé la bataille navale. Battle Ships est en effet une excellente réalisation de ce jeu qu'on a tous griffoné sur une marge de cahier d'écolier. Battle Ships comporte six bateaux de tailles différentes à placer sur un plateau de 20 x 20 cases. Vous avez droit à vingt-quatre coups en début de partie; cette terrifiante puissance de feu décroît ensuite selon l'état de la flotte, n'atteignant plus que quatre tirs si seul le bateau de deux cases tient encore. Avec une superbe animation pour simuler les tirs, Battle Ships est à se procurer rapidement, surtout qu'il est à un prix touché-coulé sur ST et Amiga.





BEYOND THE ICE PALACE

EDITEUR ENCORE

Voilà un jeu d'arcade classique avec un scrolling horizontal, dans lequel votre but est de rétablir l'équilibre entre le bien et le mal, le mal ayant pris un peu trop ses aises ces derniers temps. A pied, et même en courant, vous aller devoir ramasser des armes, des têtes de Smileys qui pourront vous venir en aide au moment où ça ira le plus mal, des bonus de vie, etc. Une petite réalisation, pas franchement peaufinée, mais qui s'avère particulièrement agréable à jouer. Sur ST et Amiga.



IKARI WARRIORS

EDITEUR ENCORE

C'est exactement la même chose que SAS COMBAT, à quelques détails près : on peut y jouer à deux en même temps, les balles partent un iota plus rapidement, et vous n'êtes plus un militaire en joli treillis vert et jaune, mais un Rambo torse nu et bandama sur le front. C'est toujours vu de haut comme dans un vivarium, c'est nul à manipuler et ça n'a toujours aucun intérêt mis à part le prix réduit. Ce n'est plus un grand sacrifice de se le procurer. Quoique... le ST mérite peut-être mieux...



SAS COMBAT SIMULATOR

EDITEUR CODE MASTERS

Du tir commando, du vrai car les S.A.S. ne font pas dans la fioriture. Sur votre écran, cela se traduit par un tout petit sprite qui tire méchamment sur d'autres tout petits sprites vus d'en haut, avec une mitraillette qui fait prout-prout et qui crachouille des petites boules blanches. En appuyant sur votre joystick assez longtemps vous pourrez aussi tirer des grenades, et alors là ça fait carrément proooout. Incroyable! Ça sort sur ST et Amiga.



Encore eux? Oui ENCORE, mais sur CPC K7, Spectrum et C64 et à moins de 30 F.

HOPPINGMAD

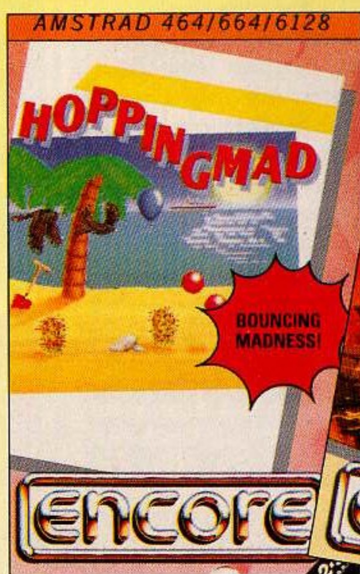
Quatre fragiles baballes bondissent gentillement à la queu-leu-leu. Il faut éviter hérissons, oiseaux, cailloux pointus et plantes carnivores mais toucher des ballons erratiques. Au dixième, on change de niveau. Le jeu a mal vieilli, le graphisme date et le scénario est mince comme une baudruche. La musique guillerette et l'animation sympa peuvent néanmoins amuser les élèves de mat'sup (maternelle supérieure, bien sûr).

DRAGONS LAIR

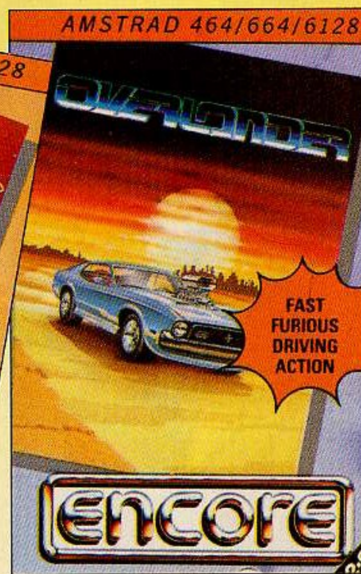
C'est l'histoire tumultueuse d'un preux chevalier complèment allumé par une belle princesse enfermée dans une boule de cristal par un dragon racketteur (la vie de la belle princesse contre les richesses du royaume). Epée en main et bille en tête, il s'élance à l'aventure. Il ne sera pas déçu! Les dragons grouillent comme des rats et les vieux murs renferment des pièges et des chausse-trappes pas piqués des hannetons. Il faudra venir à bout de neuf niveaux et de pas mal d'embûches avant d'en découdre avec le dragon-en-chef. De la belle ouvrage, rapide et gesticulante.

OVERLANDER

C'est le nom d'une corporation de convoyeurs fous, des gros-bras qui parcourent la surface de la Terre dans une ambiance de fin du monde. Depuis qu'elle est devenue invivable (eh oui! la pollution...) les habitants se terrent dans les profondeurs de la planète laissant le soins aux Overlanders d'assurer les transports. Ils sont équipés de véhicules surpuissants et ne se font pas de cadeaux, fonçant sur les routes encombrées d'épaves, répondant au canardage meurtriers des francs-tireurs embusqués sur les bas-côtés. Le soft ressemble à une simulation de course sous une pluie de balles et de roquettes. Les amateurs du genre ne manquent pas.













Ping! Bang! Ahrgg! Sclachhhh! Dans les dents. Mais Qu'est ce? Un nouveau film de Schwarzy? Non, non ce n'est que Double Dragon II édité par Virgin Games.

Double Dragon II

L'histoire continue... Le gang des guerriers noirs que vous aviez éliminé dans Double Dragon I s'est reformé. Et les choses tournent de plus en plus mal pour tous les habitants de la ville. Votre mission si toutefois vous l'acceptez (tiens, cela me dit quelque chose...) consistera à rendre à Marian-votre petite amie- sa liberté, qui comme de bien entendu, s'était de nouveau faite enlevée par le gang sus-nommée. Pour cela vous aurez droit à un festival de chataîgnes. Avec plein de monde qui se massacre à grand coup de masses, de nunchakus, de couteaux, de jets de caisses et autres objets divers que vous rencontrerez tout au long de votre tâche. Ca tape plutôt fort, mais il vous en faut plus que cela pour vous décourager. Pas vrai? Alors en route pour la grande aventure, et n'oubliez pas dans Double Dragon II, la pitié n'est pas de mise...

CPC
81 %

Il est vrai que Double Dragon II n'est pas un jeu qui fatigue l'intellect, mais qu'est ce que ça défoule!! L'adaptation pour un CPC est remarquable. Le graphisme des décors sont très soignés, et dans ce domaine, on n'est pas très loin des versions 16 bits de ce jeu. La musique bien qu'un peu aiguë à mon sens, se laisse écouter, on est loin des petits "pafs" en guise de bruitage que l'on avait auparavent, dans les premiers jeux sur cette machine.

Malgré cette bonne réalisation, le jeu manque quelque peu d'intérêt; c'est toujours la même rengaine:"barre toi ouf'te casse en deux". A conseiller à tous les amateurs de bastons en berbe, et même peut-être aux autres...

J.M Destroy

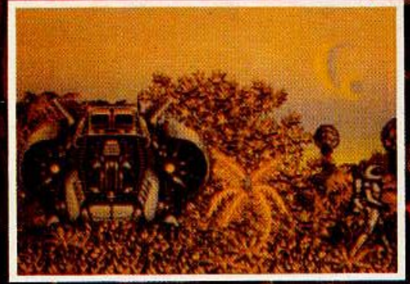
GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	18

PRIX : environ 150 F
DISPO SUR PC, C64, ST et AMIGA

STARBLADE

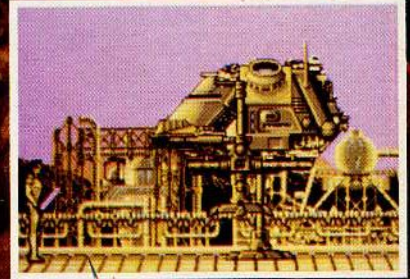
- ATARI ST, STE Couleur et Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles Cartes VGA, EGA, CGA, HERCULES











Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40
Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748 F

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

SLY SPY



SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER! ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 4335067